SNSP-AD6P-EUR

STALLONE SNIPES

DEMOLITION MAN

WARNER BROS. PRESENTS
A SILVER PICTURES PRODUCTION A FILM BY MARCO BRAMBILLA SYLVESTER STALLONE WESLEY SNIPES "DEMOLITION MAN" SANDRA BULLOCK NIGEL HAWTHORNE FILM EDITOR STUART BAIRD, A.C.E.
PRODUCTION DESIGNED BY DAVID L. SNYDER DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALEX THOMSON, B.S.C. MUSIC BY ELLIOT GOLDENTHAL CO-PRODUCERS JAMES HERBERT AND JACQUELINE GEORGE
EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN BRATTER AND FAYE SCHWAB STORY BY PETER M. LENKOV AND ROBERT RENEAU SCREENPLAY BY DANIEL WATERS AND ROBERT RENEAU AND PETER M. LENKOV
PRODUCED BY JOEL SILVER MICHAEL LEVY AND HOWARD KAZANJIAN DIRECTED BY MARCO BRAMBILLA
"DEMOLITION MAN" LP BY STING ON A&M RECORDS
SCORE ALBUM ON VARÈSE SARABANDE CDs AND CASSETTES
WARNER BROS.

INSTRUCTION BOOKLET

TM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim®

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

DEMOLITION MAN, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1995 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Developed by Alexandria Incorporated. The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Developed by Iguana. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a éta endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo

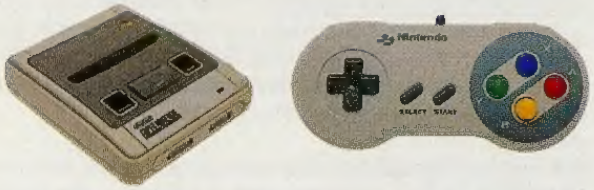
D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

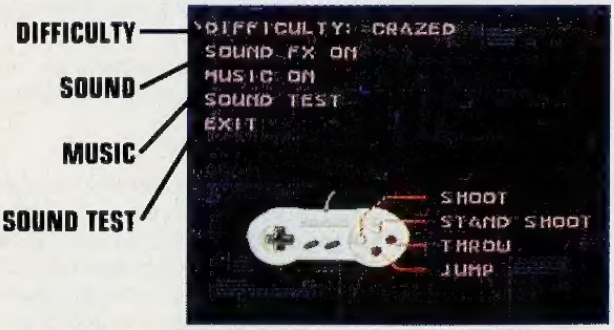
This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

GETTING STARTED



1. Set up your Super Nintendo Entertainment System™ following the instructions in the manual that came with your system.
2. Make sure the power switch is OFF before inserting the Game Pak. Insert the DEMOLITION MAN™ game cartridge.
3. Turn the Super Nintendo Entertainment System™ on.
4. You will see a series of credit screens. Press the start button at any time to skip to the next screen.
5. After the title screen you will have three options START, OPTIONS, and ACTIONS. Choosing START will take you directly to the rooftops to begin your mission. Choosing OPTIONS will take you to the options screen. Selecting ACTIONS will allow you to see a tutorial mode of the game.

THE OPTIONS SCREEN



THE OPTIONS SCREEN

Use the Control-Pad to move the icon in front of the option you wish to change.

CONTROLLER CONFIGURATION

Use the control pad to move the cursor to the move you wish to assign a button to, then press the button (A, B, X, or Y) you want to execute that move.

DIFFICULTY

Your choices are: Calm, Crazed or Total Demolition.

SOUND FX

On or Off (select with any button).

MUSIC

On or Off (select with any button)

SOUND TEST

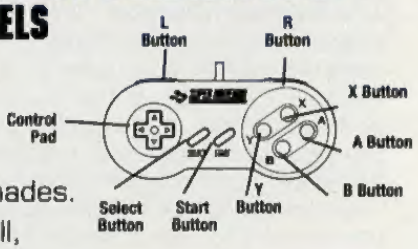
Press any button for sound test screen and choose from options (Press A to play sound. Press B to stop sound. Press START to retun to options screen.)

EXIT

Pressing start takes you back to the main options screen. There, you can choose from: START GAME and go to your first mission, reset OPTIONS or sample ACTIONS (a tutorial mode, press start to begin then, press L or R on the Control-PAD to scroll through to the next lesson in movement).

CONTROL INFORMATION

SIDE VIEW LEVELS



BUTTONS

X – Fires gun.

Y – Fires gun.

A – Throws grenades.

B – Jump. To roll, press down on the direction pad while holding.

L – Not used.

R – Not used.

DIRECTION PAD

UP – Climb.

DOWN – Crouch or descend ladders.

RIGHT – Aim or run to the right.

LEFT – Aim or run to the left.

START

Press START button to pause the action during the game.

When on a zip line, pressing the Throw Button (A) will slow your speed.

TOP VIEW LEVELS

BUTTONS

X – Plant and shoot

Y – Run and shoot

A – Throw grenade

B – Lock direction and shoot while moving

L – Not used

R – Shoot backwards while running

DIRECTION PAD

RIGHT – Runs or fires weapons to the right.

LEFT – Runs or fires weapons to the left.

DOWN – Runs or fires weapons to the bottom of the screen.

UP – Runs or fires weapons to the top of the screen.

USING YOUR WEAPONS:

GUNS:

You will be automatically armed with a hand gun. If you pick up any other weapon, your handgun will be holstered and that new weapon will be your mode of attack until it runs out of ammunition. At that time you will revert back to your handgun.

HAND GRENADES:

There are two types of Grenade icons, Hand Grenades and Flame Grenades. Picking up a Hand Grenade icon will give you five grenades. Picking up a Flame Grenade icon gives you three grenades. You can use them at your discretion but they cannot be stockpiled together. If you have one type of grenade in your posession and pick up another, all of your grenades become that type. Your hand grenades are displayed in the lower left corner of the screen above the health meter.

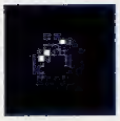
WEAPONS AT YOUR DISPOSAL

These weapons may be available during your missions. Note that the handgun is always available.

HANDGUN – Ammunition is plentiful. Use as needed.

SHOTGUN – Ammunition is limited. When using the shotgun, you will have a greater firing range.

MAGNUM – A more powerful handgun eliminating enemies with less ammunition. Ammunition is limited.



HAND GRENADE – 20th century explosive which eliminates opponents in path of its flying debris.

FLAME GRENADE – Eliminates opponents and leaves flame in its wake.

MINI PACK – Partially restores life power.

MEDI PACK – Restores life power.

EXTRA LIFE – Gives you another life.

INFRARED GOGGLES – Use these special glasses to aid in your night vision.

BODY ARMOR – This protective armor is virtually bullet proof.

FREEZE VIALS – Contains the chemical agent that begins the Cryo-suspension process. Use this on cons and Phoenix to freeze them.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT
CASE FILE #425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
WARNING!
ALL MATERIAL CONTAINED HEREIN IS DEEMED CONFIDENTIAL.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-21-96
TO: OFFICER JOHN SPARTAN
RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX
MISSION NAME: THE ROOFTOPS

SUMMARY:

Simon Phoenix is wanted by the Los Angeles Police Department for charges connecting him to several felonies throughout the city and surrounding areas. The charges include aggravated murder, murder, attempted murder, assault, assault with a deadly weapon, grand theft, theft and kidnapping.

It is well known, and all Los Angeles Police Department Personnel have been advised, that Phoenix is currently armed and considered extremely dangerous. He is heavily supported by a vast underground of weapons and stolen equipment suppliers.

Through working alone or with other law enforcement agencies, previous attempts to apprehend Phoenix have not been successful. These attempts have resulted in the loss of civilian and departmental property. Many officers and civilians have suffered great bodily harm or loss of life as a result of Phoenix's resistence to arrest. For this reason alone, the department is especially interested in bringing Phoenix to justice.

MISSION OBJECTIVE:

You will be transported via helicopter to the rooftop of an abandoned warehouse where Simon Phoenix and his supporters are believed to be headquartered. It is believed that Phoenix, as in previous encounters, is heavily armed and supported by personnel and equiptment, including weapons.

Once you disembark from the helicopter, you will be on your own. Due to the surface to air firepower directed at the copter, we can offer no firepower support during your mission.

It is your mission to get across the rooftops and into the building. Once inside, find Phoenix and bring him out alive. We believe that the thirty innocent civilian hostages whom Phoenix captured earlier today are still alive somewhere in the building. Take extreme caution when confronting Phoenix so as not to jeopardize the civilian hostages.

DISCIPLINARY WARNING:

Even though you are considered the most qualified officer for this position, consider this official and fair warning. You are officially on departmental probation for previous recklessness resulting in damage to civilian property and personal health. While your passion to bring offenders to justice is admirable, and we wish to see Phoenix captured and brought to justice, it can not be at the expense of taxpayer property or well being. Although we wish to see Phoenix captured and brought to justice, use only appropriate force to avoid further disiplinary action.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX
MISSION NAME: THE MUSEUM

SUMMARY:

Ex-Officer John Spartan, you have been released from your cryo-synthesis incarceration unit after serving only thirty years of your seventy year sentence for reckless endangerment of human life. You have been released for departmental business only. This is not a parole or termination of sentence release.

Thirty six year ago you were involved in the apprehension of one Simon Phoenix from a warehouse in the municipality that was then named Los Angeles.

Earlier this morning, during a routine parole hearing, Simon Phoenix escaped the California Cryo-Prison facility. In the process he performed four code 187's-MDK-Murder Death Kills. You have been brought out of your cryo state to assist and advise the San Angeles Police Department on methods of capturing Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is believed that Phoenix will be heading to the COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Currently the museum has an exhibit titled THE HALL OF VIOLENCE. This exhibit contains a vast array of weapons from three different centuries. We believe Phoenix's main objective will be to obtain as many weapons as possible.

Stop Phoenix from robbing the museum and bring him back in for incarceration.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ADDENDUM TO PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX
MISSION NAME: THE SUB MUSEUM

SUMMARY:

The pursuit of Simon Phoenix is no longer confined to the HALL OF VIOLENCE in the County Museum of Human History. During the Confrontation, the glass flooring was demolished dropping Spartan and Phoenix below into the SUB-MUSEUM excavation exhibit. For purposes of clarity in tracking Spartan and Phoenix, this portion of the mission is now named THE SUB- MUSEUM.

MISSION OBJECTIVE:

The objective of the mission has not changed. Capture Simon Phoenix and and return him to the cryo prison.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE PARKING STRUCTURE

SUMMARY:

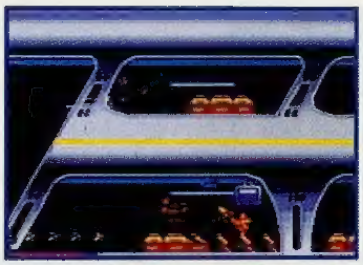
Several convicts have escaped from the California Cryo-penetentiary and Rehabilitation facility. They are currently at large within the city limits. San Angeles City surveillance system reports that several escaped cryo-cons have invaded city owned parking facility #425 East Summit Street. Massive destruction to city and civilian property has been reported.

MISSION OBJECTIVE:

Enter the parking structure at the ground level and eliminate the cryo cons damaging cars and the structure. Make your way to the top level of the structure and stop the crane which is picking up cars and dropping them on Spartan.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE MONORAIL



SUMMARY:

San Angeles Public Monorail Transport Train #425 has been taken over by Cryo-cons. The train operator is missing and presumed dead. The train is being operated by one of the cryo-cons.

MISSION OBJECTIVE:

You will begin your mission at the rear of the moving train. You must battle your way to the front car of the train and bring it to a halt. Eliminate all cryo-cons in the train. Make your way to the front and destroy the Mono Rail's engine.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE LIBRARY

SUMMARY:

Many of the cons have been sighted at the San Angeles County Library. Reports of violence, destruction to city and personal property, assault and bodily harm to civilian and police department personnel have been reported.

MISSION OBJECTIVE:

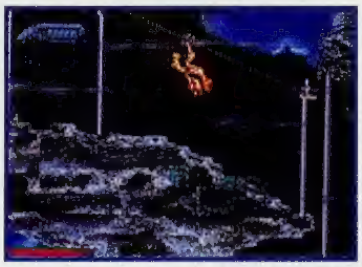
You must enter the library and stop the cryo cons from doing further destruction.

Do not let harm come to any civilian inside the building.

Make your way through all the rooms of the library and eliminate all of the escaped cryo-cons inside the building.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: ZIP LINE



SUMMARY:

The city's Resident Observation and Surveillance System has detected an opening in one of the access ports to the abandoned maintenance and utility tunnels. This access way leads to the under city commonly known as The Wasteland. This is the last recorded sighting of Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is your mission to ride zip lines, traverse catwalks, and bungee jump your way downward to the floor of The Wasteland. It is known that several escaped cryo cons, loyal to Phoenix, are posted in the zip line level to stand guard. Make your way to the bottom of the zip line level, eliminating as many cryo cons as possible.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ADDENDUM TO PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE WASTELAND

SUMMARY:

San Angeles Police Department officer John Spartan has successfully completed Mission Zip Line. This addendum has been added as a matter of record keeping by the San Angeles Police and Personnel Computerized Records and Observation System.

The pursuit of Phoenix has extended from the previous mission sight onto the catwalks above the Wasteland.

MISSION OBJECTIVE:

The Catwalks are walkways suspended above the Wasteland. They are very old and treacherous to walk on. They form a maze like grid over the entire Wasteland. It is believed that there are many Cryo-Cons stationed on the catwalks to guard Phoenix. Traverse the catwalks and eliminate the Cryo-Cons to track Phoenix.

Although it is considered highly dangerous, due to the maze like structure of the catwalks, you may find your mission objective quicker if you jump from catwalk to catwalk. But be forewarned, take extreme caution when exercising this maneuver!

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ADDENDUM TO PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-03-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE PIPE MAZE

SUMMARY:

This addendum has been added to the Spartan/Phoenix file as a matter of record. The City's Personnel Observation and Control System has detected that Spartan's pursuit for Cryo-Prisoner Simon Phoenix has left the previous mission area of the catwalks.

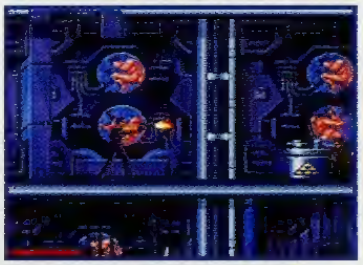
MISSION OBJECTIVE:

Pursue Simon Phoenix through the abandoned maintenance tunnels of San Angeles. There are several Cryo-Prisoners stationed in the tunnels to protect Phoenix.

Work your way through the maze of tunnels beneath the city and apprehend Phoenix.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT
DATE: 8-3-2032
TO: JOHN SPARTAN
FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER SIMON PHOENIX.
MISSION NAME: THE CRYO-PRISON



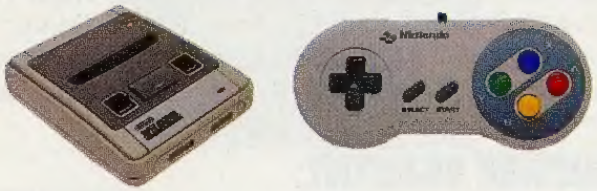
SUMMARY:

The city's Observe and Control Surveillance System has detected a forceful entry into the California Cryo Incarceration Facility. Visual surveillance indicated that Simon Phoenix has entered the facility and is releasing other Cryo-Cons from their state of suspended animation.

MISSION OBJECTIVE:

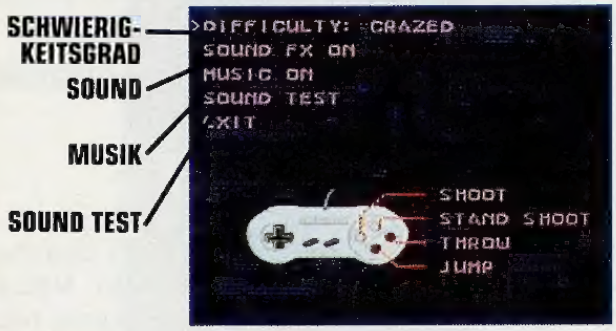
The cryo facility is made up of several chambers and hallways. Probability is high that you will come head to head with many of the cryo cons that Phoenix has released. Fight your way through the halls of the cryo-prison and find Phoenix. Due to the tremendous amount of damage and loss of life in previous missions, this is a fight to the death. You are to stop Phoenix at all costs.

LADEANLEITUNG



1. Stelle das SNES™ so ein, wie in der mit dem Gerät gelieferten Anleitung beschrieben.
2. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Du das Spielmodul einsteckst. Stecke das Spielmodul von DEMOLITION MAN™ in das Gerät ein.
3. Schalte das Super Nintendo Entertainment System™ EIN.
4. Es folgen mehrere Mitarbeiter-Bildschirme. Drücke START, um zum nächsten Bildschirm zu gehen.
5. Nach dem Anfangsbildschirm hast Du die drei Optionen START, OPTIONS und ACTIONS zur Auswahl. START führt Dich direkt zu den Dächern, um Deine Mission zu beginnen. OPTIONS zeigt Dir den OPTIONEN-BILDSCHIRM an. ACTIONS zeigt Dir eine Anleitung zum Spiel.

DER OPTIONSBILDSCHIRM



DER OPTIONSBILDSCHIRM – Mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf) kannst Du das Icon zu der Option bewegen, die Du ändern willst.

KONFIGURATION DER STEUERUNG – Benütze Dein Joypad, um den Cursor auf den Move zu bewegen, dem ein Knopf zugewiesen werden soll. Dann drücke den KNOPF (A, B, X oder Y), der den Move ausführen soll.

SCHWIERIGKEITSGRAD – Du hast folgende Optionen: "Calm" (Ruhig), "Crazed" (Manisch) oder "Total Demolition" (Totale Zerstörung).

SOUNDEFFEKTE – Soundeffekte ein oder aus (Auswahl mit jedem Knopf)

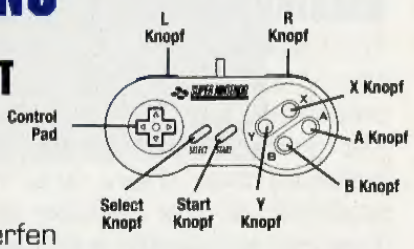
MUSIK – Musik ein oder aus (Auswahl mit jedem Knopf)

SOUND TEST – Drücke START, um zum Soundtest-Bildschirm zu gehen, wo Du zwischen verschiedenen Startoptionen wählen kannst: Drücke Knopf A, um den Sound zu hören, Knopf B, um den Sound abzustellen. Drücke START, um zum Optionsbildschirm zurückzugehen.

BEENDEN – Wenn Du START drückst, kehrst Du zum Bildschirm mit den Hauptoptionen zurück. Dort hast Du folgende Auswahlmöglichkeiten: Mit START GAME (Spiel starten) beginnst Du mit dem ersten Einsatz, mit OPTIONS kannst Du die Optionen einstellen, mit ACTIONS kannst Du eine Spielanleitung aufrufen. (Drücke START, um die Anleitung zu starten. Anschließend kannst Du mit Knopf L oder R bzw. dem R-KNOPF zur nächsten Lektion über die Spielaktionen wechseln).

STEUERUNG

LEVEL IN DER SEITENANSICHT



KNÖPFE

X - Schießen
Y - Schießen
A - Granaten werfen
B - Springen. Knopf B gedrückt halten und R-KNOPF - Rollen.
L - Wird nicht benötigt
R - Wird nicht benötigt

R-KNOPF

OBEN - Klettern
UNTEN - Ducken oder Leitern heruntersteigen.
RECHTS - Nach rechts laufen bzw. zielen
LINKS - Nach links laufen bzw. zielen

START

Drücke während des Spiels START, um das Spiel anzuhalten.

Wenn Du Dich auf einer Zip Line (einer Art Förderband) befindest und Knopf A drückst, wird Deine Geschwindigkeit verringert.

LEVEL IN DER ANSICHT VON OBEN

KNÖPFE

X - Stehen und schießen
Y - Laufen und Schießen
A - Granaten werfen
B - In eine Richtung feuern, während Du Dich bewegst.
L - Wird nicht benötigt
R - Im Lauf rückwärts schießen

R-KNOPF

RECHTS - Nach rechts feuern oder laufen
LINKS - Nach links feuern oder laufen.
UNTEN - In Richtung unterer Bildschirmrand schießen oder laufen
OBEN - In Richtung oberer Bildschirmrand schießen oder laufen

VERWENDUNG DER WAFFEN

SCHUSSWAFFEN:

Du bist automatisch mit einer Handfeuerwaffe ausgerüstet. Wenn Du irgendeine andere Waffe aufnimmst, kommt die Handfeuerwaffe automatisch in den Halfter, und Du greifst mit der neuen Waffe an. Wenn Dir die Munition für die neue Waffe ausgeht, wird zur Handfeuerwaffe zurückgeschaltet.

HANDGRANATEN:

Es gibt ein Icon für Handgranaten und ein anderes Icon für Flammengranaten. Mit einem Handgranate-Icon erhältst Du fünf neue Granaten.

Wenn Du eine Flammengranate aufhebst, wirst Du mit drei Granaten bewaffnet. Du kannst die Granaten beliebig benutzen, sie können jedoch nicht gesammelt werden. Wenn Du über einen bestimmten Granatentyp verfügst und einen anderen aufhebst, werden alle Granaten zu dem Typ, den Du gerade aufgenommen hast. Deine Handgranaten werden oberhalb der Gesundheitsanzeige in der unteren linken Bildschirmecke angezeigt.

ZU DEINER VERFÜGUNG STEHENDE WAFFEN

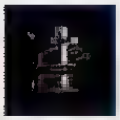
Die folgenden Waffen stehen während der Einsätze zur Verfügung. Die Pistole ist immer verfügbar.

PISTOLE - Munition ist im Überfluß vorhanden. Du kannst sie jederzeit einsetzen.

GEWEHR - Die Munition ist begrenzt. Mit dem Gewehr hast Du eine größere Reichweite.

MAGNUM - Eine Pistole mit größerer Durchschlagskraft. Die Munition ist zwar begrenzt, die Waffe zeitigt allerdings mehr Wirkung.

HANDGRANATE - Ein Sprengkörper aus dem 20. Jahrhundert, der alle Gegner erledigt, die sich in der Flugrichtung der Splitter aufhalten.



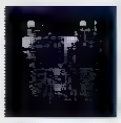
FLAMMENGRANATE - Räumt Gegner beiseite und hinterläßt eine Flammenspur.

MINI KIT - Frischt Deine Energie zum Teil auf.

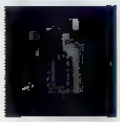
MEDIKIT - Frischt Deine Energie wieder auf.

EXTRA-LEBEN - Verschafft Dir ein zusätzliches Leben.

INFRAROT-BRILLE - Spezialbrille für Nacht-und-Nebel-Aktionen.



SCHUTZPANZER - Dieser Harnisch ist kugelsicher.

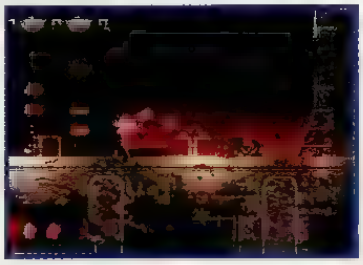


GEFRIERLADUNG - Enthält einen chemischen Wirkstoff, der den Kryosuspensions-Prozeß (eine Art Gefrierschlaf) auslöst. Mit dieser Waffe kannst Du die Knackis und Phoenix einfrieren.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT
AKTE: 425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
WARNUNG!
DIE HIER ENTHALTENEN INFORMATIONEN SIND VERTRAULICH.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM:21.08.96
AN: OFFICER JOHN SPARTAN
BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DACHGESCHOSSE



ZUSAMMENFASSUNG:

Simon Phoenix wird vom Los Angeles Police Department wegen verschiedener schwerer Verbrechen, die in Los Angeles und Umgebung begangen wurden, gesucht. Zu den Verbrechen zählen mehrfacher Mord, Mord, versuchter Mord, Überfall, bewaffneter Überfall, schwerer Diebstahl, Diebstahl und Entführung.

Die Bediensteten des Los Angeles Police Department wurden davon in Kenntnis gesetzt, daß Simon Phoenix bewaffnet ist und für extrem gefährlich gehalten wird. Er wird von einem ganzen Heer von Waffenschiebern und Hehlern gestohlener Ausrüstung unterstützt. Frühere Versuche, Phoenix festzunehmen, scheiterten. All diese versuchten Festnahmen haben zu erheblichen Zerstörungen von zivilem und polizeilichem Eigentum geführt.

Auch mit Hilfe von speziellen Gesetzeshütern und anderen Geheimdiensten ist es niemandem zuvor gelungen, Phoenix festzunehmen. Die Versuche führten nur zur Zerstörung von Zivil- und Staatseigentum. Viele Offiziere und Zivilisten mußten schwere Verletzungen ertragen oder starben, wegen Phoenixs brutalem Widerstand. Schon aus diesem Grund ist der Staat besonders an der Verhaftung von Phoenix interessiert.

EINSATZZIEL:

Du wirst mit einem Hubschrauber auf dem Dach eines verlassenen Warenlagers abgesetzt, in dem Simon Phoenix und seine Bande wahrscheinlich ihr Hauptquartier eingerichtet haben. Sobald Du aus dem Helikopter ausgestiegen bist, bist Du auf Dich allein gestellt. Es ist anzunehmen, daß Phoenix wie in vorherigen Begegnungen, außerordentlich stark bewaffnet ist und von Kriminellen mit Ausrüstung unterstützt wird. Da der Helikopter vom Boden aus beschossen wird, kann während des Einsatzes kein Feuerschutz gegeben werden.

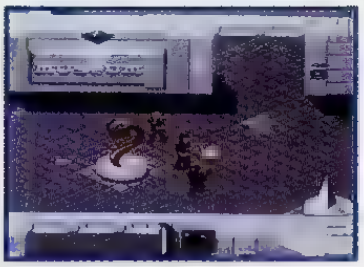
Ziel Deiner Mission ist es, über das Dach in das Gebäude einzudringen. Wenn Dir das gelungen ist, muß Du Phoenix finden und lebend herausbringen. Es wird angenommen, daß die 30 unschuldigen Geiseln, die Phoenix heute genommen hat, noch leben und sich irgendwo in dem Gebäude aufhalten. Um diese Geiseln nicht zu gefährden, solltest Du bei einem Aufeinandertreffen mit Phoenix extreme Vorsicht walten lassen.

DISZIPLINARHINWEIS:

Obwohl Du als einer der kompetentesten Beamten in Deiner Position giltst, solltest Du Dir die folgenden Hinweise zu Herzen nehmen. Wegen vorangegangener Unbesonnenheit im Dienst, die zu Verlust von Leben und zu Sachschäden geführt hat, hast Du noch eine Bewährungszeit vor Dir. Dein Eifer, Straftäter vor Gericht zu bringen, ist zwar bewundernswert, und alle hoffen darauf, daß Phoenix seine gerechte Strafe findet, aber Dein Draufgängertum sollte nicht auf Kosten des Steuerzahlers gehen oder gar mit Leben bezahlt werden müssen. Obwohl wir Phoenix so schnell wie möglich eingesperrt sehen möchten, solltest Du nur die notwendigste Kraft anwenden, um weitere Ausschreitungen zu vermeiden.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: MUSEUMSREIF



ZUSAMMENFASSUNG:

Nachdem Du wegen leichtsinniger Gefährdung menschlichen Lebens vom Dienst suspendiert und zu 70 Jahren Kryosynthese-Haft verurteilt wurdest, hat man Dich jetzt nach nur 30 Jahren freigelassen. Du wurdest aus rein dienstlichen Gründen frühzeitig aus der Haft entlassen. Es handelt

sich nicht um eine Bewährung oder einen vorzeitigen Straferlaß.

Vor 36 Jahren warst Du an der Verhaftung von Simon Phoenix in einem Warenlager im damaligen Los Angeles beteiligt.

Am diesem Morgen gelang es Simon Phoenix, während einer Routineanhörung aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien auszubrechen. Dabei beging er vier Morde (Code 187 MDK). Du wurdest aus der Kryohaft entlassen, um dem San Angeles Police Department bei der erneuten Festnahme von Simon Phoenix mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

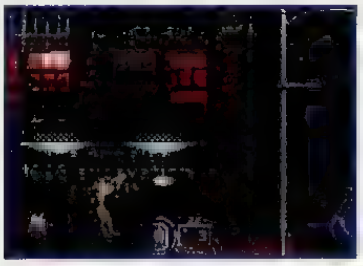
EINSATZZIEL:

Es wird angenommen, daß sich Simon Phoenix auf dem Weg zum REGIONALMUSEUM FÜR MENSCHHEITSGESCHICHTE befindet. Das Museum zeigt gegenwärtig eine Ausstellung unter dem Namen HALLE DER GEWALT. Der Ausstellungsraum beherbergt ein riesiges Waffenarsenal aus drei Jahrhunderten. Es ist anzunehmen, daß Phoenix vorhat, von diesen Waffen so viele wie möglich zu erbeuten.

Verhindere, daß Phoenix das Museum beraubt, und bringe ihn zur Haftanstalt zurück.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DAS SUB-MUSEUM



ZUSAMMENFASSUNG:

Die Verfolgung von Simon Phoenix beschränkt sich nicht länger nur auf die HALLE DER GEWALT im Regionalmuseum für Menschheitsgeschichte. Während einer Auseinandersetzung mit Phoenix wurde der Glasboden des Museums zerstört, und Spartan und Phoenix gelangten in den Ausgrabungsbereich des Submuseums. Aus fahndungstechnischen Gründen hinsichtlich der Verfolgung von Phoenix durch Spartan wird dieser Teil des Einsatzes in DAS SUBMUSEUM umbenannt.

EINSATZZIEL:

Das Einsatzziel ist gleichgeblieben. Du mußt Simon Phoenix und die Mitglieder seiner Gang gefangennehmen und zur Kryo-Haftanstalt zurückbringen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DAS PARKHAUS

ZUSAMMENFASSUNG:

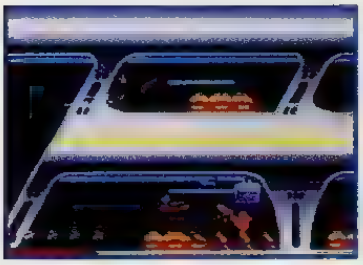
Mehrere Strafgefangene sind aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien ausgebrochen. Sie halten sich zum überwiegenden Teil innerhalb der Stadtgrenzen auf. Das San Angeles Überwachungssystem hat registriert, daß mehrere ausgebrochene Kryohäftlinge in das städtische Parkhaus 425 in der East Summit Street eingedrungen sind. Weiterhin wurden umfangreiche Zerstörungen von zivilen und städtischen Einrichtungen gemeldet.

EINSATZZIEL:

Dringe auf der ersten Ebene in das Parkhaus ein, und schalte die Kryohäftlinge aus, die die Parkhauseinrichtungen und Autos zerstören. Kämpfe Dich bis zur obersten Ebene vor, und halte den Kran auf, bevor er Autos auf Spartan fallen lassen kann.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DIE EINSCHIENENBAHN



ZUSAMMENFASSUNG:

Der Zug 425 der öffentlichen Einschienenbahn-Verkehrsbetriebe von San Angeles wurde von Kryoknackis gekapert. Der Zugführer ist vermißt und wahrscheinlich tot. Der Zug wird von einem der Kryohäftlinge gesteuert.

EINSATZZIEL:

Dein Einsatz beginnt am Ende des fahrenden Zuges. Du mußt Dich bis zum ersten Wagen durchkämpfen und den Zug zum Stehen bringen. Schalte alle Kryosträflinge aus. Verletze keinen der Zivilisten im Gebäude.

Steuere Deinen Weg durch die vielen Räume und vernichte alle entflohenen Cryo-Cons im Gebäude.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DIE BÜCHEREI

ZUSAMMENFASSUNG:

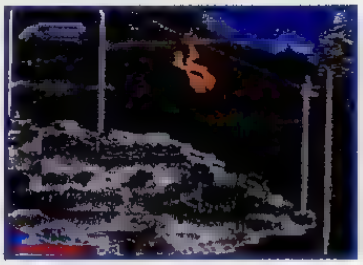
Viele der Häftlinge wurden in der San Angeles Stadtbücherei gesichtet. Es wurden Gewalttaten, Beschädigung städtischen und privaten Eigentums, Überfälle auf Zivilisten und Polizeibedienstete und Körperverletzungen gemeldet.

EINSATZZIEL:

Du mußt in die Bibliothek eindringen und den Amoklauf der Kryohäftlinge stoppen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: FLIESSBANDJOB



ZUSAMMENFASSUNG:

Das System zur Bürger- und Sicherheitsüberwachung hat eine Öffnung in einem der Zugänge zu den verlassenen Wartungs- und Funktionstunneln registriert. Die Zugänge führen zu einem Bereich unter der Stadt, der gemeinhin als Deponie bezeichnet wird. Hier wurde Simon Phoenix zum letzten Mal gesehen.

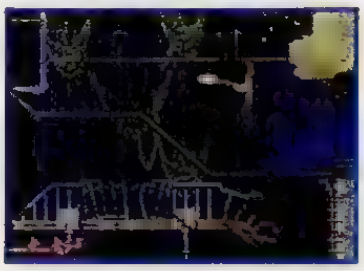
EINSATZZIEL:

Du mußt versuchen, über die Zip Lines und Laufstege und durch Bungee-Jumping bis auf die Ebene der Deponie zu gelangen. Es wurde berichtet, daß mehrere Kryohäftlinge, die Phoenix unterstützen, auf der Ebene der Zip Lines Wache schieben.

Kämpfe Dich bis zur unteren Zip-Line-Ebene durch, und erledige dabei so viele Kryohäftlinge wie möglich.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DIE DEPONIE



ZUSAMMENFASSUNG:

Officer John Spartan des San Angeles Police Department hat den Einsatz unter der Bezeichnung "Zip Line" erfolgreich abgeschlossen. Diese Informationen wurden der Akte vom Online-Personalarchiv- und Überwachungssystem der San Angeles Police zu Archivierungszwecken hinzugefügt.

Die Verfolgung von Phoenix erstreckt sich jetzt über den Bereich des vorangegangenen Einsatzes hinaus auch auf die Laufstege oberhalb der Deponie.

EINSATZZIEL:

Die Laufstege befinden sich über der Deponie. Sie sind veraltet, und es ist gefährlich, sie zu begehen. Sie bilden ein labyrinthartiges Netz, das sich über die gesamte Deponie ausdehnt. Es wird angenommen, daß zahlreiche Kryohäftlinge zum Schutz von Phoenix auf den Laufstegen postiert sind. Überquere die Laufstege und erledige die Kryoknackis, um Phoenix auf der Spur zu bleiben.

Obwohl es wegen der labyrinthartigen Beschaffenheit der Laufstege extrem gefährlich ist, kannst Du das Einsatzziel möglicherweise schneller erreichen, wenn Du von einem Laufweg auf den anderen springst. Sei jedoch gewarnt, dieses Manöver erfordert äußerste Vorsicht!

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DAS TUNNELLABYRINTH

ZUSAMMENFASSUNG:

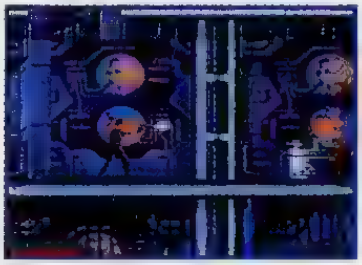
Diese Informationen wurden der Akte Spartan/Phoenix zu Archivierungszwecken hinzugefügt. Das städtische System zur Personalüberwachung und -kontrolle hat gemeldet, daß John Spartan den Einsatzbereich Deponie bei seiner Verfolgung von Simon Phoenix verlassen hat.

EINSATZZIEL:

Verfolge Simon Phoenix durch die verlassenen Wartungstunnel von San Angeles. In den Tunneln sind zahlreiche Kryohäftlinge postiert, die Phoenix schützen sollen. Kämpfe Dich durch das Labyrinth der Tunnel unter der Stadt, und nimm Phoenix fest.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS
DATUM: 03.08.2032
AN: JOHN SPARTAN
VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR - HAUPTQUARTIER
BETR.: FESTNAHME DES KRYOHÄFTLINGS SIMON PHOENIX
EINSATZBEZEICHNUNG: DER KRYOKNAST



ZUSAMMENFASSUNG:

Das städtische Überwachungs- und Kontrollsystem hat ein gewaltsames Eindringen in die Kryo-Haftanstalt Kalifornien registriert. Überwachungskameras haben registriert, das Simon Phoenix in die Anstalt eingebrochen ist und Kryohäftlinge aus ihrer Gefrierhaft befreit.

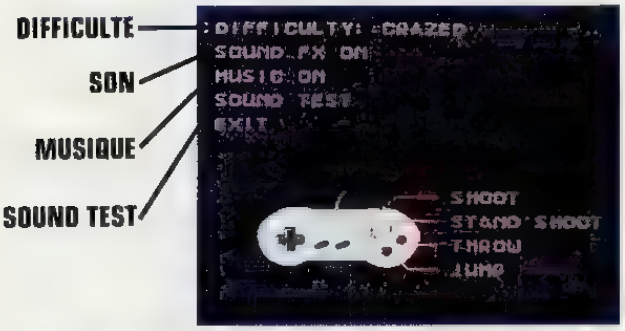
EINSATZZIEL:

Die Kryo-Haftanstalt besteht aus verschiedenen Räumen und Gängen. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr groß, daß Du in der Anstalt auf viele von Phoenix befreite Häftlinge triffst. Kämpfe Dir Deinen Weg durch die Gänge der Haftanstalt frei, und finde Phoenix. Aufgrund der unglaublichen Zerstörungen und der Opfer der vorangegangenen Einsätze ist dies ein Kampf bis aufs Messer. Du mußt Phoenix um jeden Preis stoppen .

POUR COMMENCER

1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System™ en suivant les instructions fournies avec l'appareil.
2. Vérifiez que l'appareil soit bien ETEINT et insérez la cartouche de jeu DEMOLITION MAN™.
3. Allumez votre Super Nintendo Entertainment System™.
4. Vous verrez alors apparaître une série d'écrans génériques. Appuyez sur le bouton Start à n'importe quel moment pour passer à l'écran suivant.
5. Après l'écran de présentation vous pourrez choisir parmi trois options : START, OPTIONS et ACTIONS. Choississez START pour commencer une nouvelle mission. Choisissez OPTIONS pour configurer le jeu. Sélectionner ACTIONS pour voir une démonstration du jeu.

L'ECRAN D'OPTIONS



L'ECRAN D'OPTIONS - Servez-vous du Pavé directionnel pour placer l'icône devant l'option que vous souhaitez modifier.

CONFIGURATION DU CONTROLEUR - Utilisez votre control pad pour déplacer le curseur sur le mouvement auquel vous souhaitez assigner un bouton particulier, puis appuyez sur les boutons A, B, X ou Y pour confirmer votre choix.

DIFFICULTE - Les choix sont: Calm (Calme), Crazed (Déchaîné) ou Total Demolition (Démolition Totale).

EFFETS SONORES

On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen de la bouton).

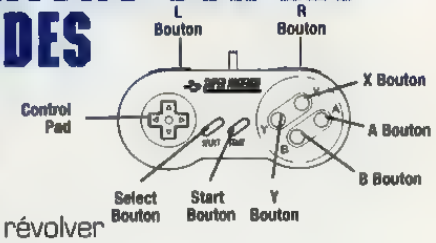
MUSIQUE - On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen de la bouton).

TEST SONORE - Appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran de test sonore et choisissez à partir des options de départ (Appuyez sur A pour écouter le son et sur B pour l'arrêter. Appuyez sur START pour revenir à l'écran d'options).

SORTIR - Appuyez sur Start pour revenir à l'écran d'options. Vous avez alors le choix entre START GAME (LANCEMENT DU JEU), qui vous envoie effectuer votre première mission, réinitialisation des OPTIONS ou une démonstration des ACTIONS (un mode d'apprentissage du jeu, appuyez sur Start pour commencer, puis utilisez les boutons L ou R ou le Pavé directionnel pour faire défiler les différentes leçons de mouvements).

INFORMATIONS SUR LES COMMANDES

NIVEAUX DE VUE LATERALE



LES BOUTONS

X - Tirer avec le révolver
Y - Tirer avec le révolver
A - Lancer des grenades
B - Sauter. Pour rouler, maintenez B enfoncé tout en appuyant vers le bas sur le pavé.
L - Pas utilisé
R - Pas utilisé

PAVE DIRECTIONNEL

HAUT - Grimper
BAS - S'accroupir ou descendre des échelles
DROITE - Viser ou courir vers la droite
GAUCHE - Viser ou courir vers la gauche

BOUTON START - Pour mettre le jeu en pause.

Lorsque vous vous trouvez sur une ligne de descente, appuyez sur le bouton Saut (A) pour ralentir.

NIVEAUX DE VUE SUPERIEURE

LES BOUTONS

X - S'arrêter et tirer
Y - Courir et tirer
A - Lancer les grenades
B - Bloquer direction et tirer en courant
L - Pas utilisé
R - Tirer en arrière en courant

PAVE DIRECTIONNEL

DROITE - Courir ou tirer vers la droite
GAUCHE - Courir ou tirer vers la gauche
BAS - Courir ou tirer vers le bas de l'écran
HAUT- Courir ou tirer vers le haut de l'écran

UTILISATION DES ARMES

LES REVOLVERS:

Vous êtes automatiquement armé d'un révolver. Si vous prenez une autre arme, votre révolver sera automatiquement remis dans son étui et cette nouvelle arme deviendra votre mode d'attaque jusqu'à ce qu'elle soit à court de munitions. A ce moment-là, vous reprendrez votre révolver.

LES GRENADES:

Il existe deux types d'icônes de grenades: les grenades à main et les grenades incendiaires. Chaque icône Grenade contient 5 grenades.

L'icône des grenades incendiaires donne trois grenades à chaque fois. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble, mais il est impossible de combiner les deux types. Si vous avez un type de grenade en votre possession, et si vous en prenez un autre, toutes vos grenades deviendront du même type. Le nombre de vos grenades à main est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran au-dessus du compteur de santé.

LES ARMES A VOTRE DISPOSITION

Il s'agit des armes qui peuvent être disponibles au cours de vos missions. Notez que le révolver est toujours disponible.

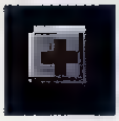
REVOLVER - Munitions à volonté. Utilisez-le à votre guise.

FUSIL - La quantité de munitions est limitée. Un fusil vous donne une plus grande portée de tir.

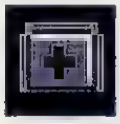
MAGNUM - Un révolver plus puissant qui a besoin de moins de munitions pour éliminer vos ennemis. La quantité de munitions est limitée.

GRENADE A MAIN - Type d'explosif du 20ème siècle qui élimine vos ennemis et vous permet de vous frayer un chemin parmi les débris.

GRENADE INCENDIAIRE - Elimine vos adversaires et laisse une traînée de feu sur son passage.



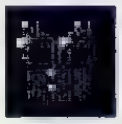
MINI PACK - Restaure partiellement votre barre de vie



MEDI PACK - Restaure la puissance de vie.

VIE SUPPLEMENTAIRE - Vous donne une nouvelle vie.

LUNETTES A INFRA-ROUGE - Lunettes spéciales qui vous permettent d'y voir la nuit.



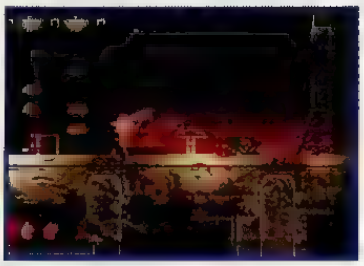
ARMURE CORPORELLE - Cette cuirasse de protection résiste pratiquement à toutes les balles.

FIOLES DE CONGELATION - Contiennent l'agent chimique qui déclenche le processus de cryo-suspension. A utiliser sur les prisonniers et Phoenix pour les congeler.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES
FICHIER DE POLICE N°425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
AVERTISSEMENT!
TOUTES LES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE DOSSIER ONT UN CARACTERE CONFIDENTIEL

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 21/08/96
A L'ATTENTION DE: OFFICIER JOHN SPARTAN
OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: SUR LES TOITS



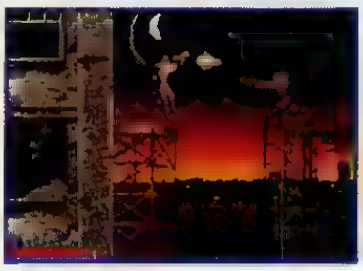
RESUME:

Simon Phoenix est recherché par le Service de Police de Los Angeles en raison d'accusations qui l'impliquent dans plusieurs délits perpétrés dans la ville et les secteurs environnants. Il est accusé de meurtre avec circonstances aggravantes, meurtre, tentative de meurtre, attaque, attaque à main armée, vol, larcins divers et kidnapping.

On sait, et tout le personnel du Service de Police de Los Angeles en a été informé, que Phoenix est actuellement armé et considéré comme extrêmement dangereux. Il bénéficie de la complicité d'un très vaste réseau souterrain de fournisseurs d'armes et d'équipements volés. Toutes les tentatives d'arrestation ont, jusqu'ici, échoué. Ces tentatives ont, par ailleurs, entraîné la perte de biens appartenant au service de police, ainsi qu'à la population civile.Les derniéres tentatives menées en solitaire ou par les agences gouvernementales pour arrêter Phoenix ont toutes échouées.

Plusieurs officiers de police et de nombreux civils sont morts ou ont été grièvement blessés au cours des affrontements. C'est pour cette raison que le Département souhaite à tout prix traîner Phoenix en justice.

OBJECTIF DE LA MISSION:



Vous serez transporté par hélicoptère jusque sur les toits d'un entrepôt désaffecté qui, nous pensons, sert de quartier général à Phoenix et ses sbires. Phoenix, comme les fois précédentes, serait puissament armé et disposerait de beaucoup d'hommes et de matériels, dont de nombreuses armes.

Une fois que vous serez descendu de l'hélicoptère, vous serez seul. En raison des tirs de missiles sol-air dirigés contre l'hélicoptère, nous ne serons pas en mesure de vous fournir un soutien armé au cours de votre mission.

Votre mission consiste à vous rendre d'un bout à l'autre des toits et de pénétrer dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, trouvez Phoenix et ramenez-le vivant. Nous pensons que les trente otages civils capturés aujourd'hui par Phoenix sont toujours en vie et sont retenus quelque part dans le bâtiment. Prenez toutes les précautions possibles lors de votre confrontation avec Phoenix afin de ne pas mettre en danger la vie des otages.

AVERTISSEMENT DISCIPLINAIRE:

Bien que vous soyez considéré comme l'officier le mieux qualifié pour exécuter cette mission, veuillez tenir compte de cet avertissement solennel. Vous êtes actuellement officiellement mis à l'épreuve par le Service en raison de précédentes imprudences de conduite ayant résulté dans l'endommagement de biens privés et l'atteinte à la santé de particuliers. Toute louable que soit votre passion d'amener les criminels devant la justice, et tout désireux que nous soyons de voir Phoenix capturé et traduit en justice, ceci ne peut et ne doit s'effectuer aux dépens de la propriété ou de la santé physique des contribuables. Bien que nous souhaitions voir Phoenix capturé et jugé, utilisez toute la force nécéssaire pour que nous n'ayons plus à mener des opérations disciplinaires de ce genre.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LE MUSEE

RESUME:

Ex officier John Spartan, vous avez été libéré de votre unité d'incarcération cryo-

synthétique après avoir purgé trente ans seulement de votre peine de soixante-dix ans pour conduite imprudente ayant entraîné mort d'homme. Vous ne devez votre libération qu'à une mission spéciale du service de police. Il ne s'agit pas d'une libération sur parole, ni d'une libération de fin de peine.

Il y a trente-six ans, vous avez été impliqué dans l'arrestation d'un certain Simon Phoenix dans un entrepôt de la municipalité alors connue sous le nom de Los Angeles.

Tôt ce matin, au cours d'une audition de routine, Simon Phoenix s'est échappé de la Cryo-Prison de Californie. Il s'est, à l'occasion, rendu coupable de quatre HPM (Homicides par meurtre) code 187. Vous avez été libéré de votre état de congélation dans le but d'assister et de conseiller le Service de Police de San Angeles quant aux méthodes de capture de Simon Phoenix.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Nous pensons que Phoenix se dirige vers le MUSEE D'HISTOIRE HUMAINE. Le musée propose actuellement une exposition intitulée le HALL DE LA VIOLENCE. Cette exposition présente une très large gamme d'armes datant de trois siècles différents. Nous pensons que Phoenix s'est donné pour objectif l'obtention un plus grand nombre d'armes possible.

Votre mission consiste à empêcher Phoenix de piller le musée et à nous le ramener pour incarcération.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LE MUSEE SOUTERRAIN

RESUME:

La poursuite de Simon Phoenix n'est plus limitée au HALL DE LA VIOLENCE du Musée d'Histoire Humaine. Au cours de la confrontation, le sol en verre du Musée a été détruit et Spartan et Phoenix sont tombés dans l'exposition de fouilles souterraines. Afin de faciliter la localisation de Spartan et de Phoenix, cette partie de la mission sera maintenant appelée: LE MUSEE SOUTERRAIN.

OBJECTIF DE LA MISSION:

L'objectif de la mission n'a pas changé: capturez Simon Phoenix et ramenez-le à la Cryo-Prison.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LE PARKING

RESUME:

Plusieurs condamnés se sont échappés du Cryo-Centre pénitentiaire et de Réhabilitation de Californie. Ils rodent actuellement dans les limites de la ville. Les systèmes de surveillance de San Angeles City signalent que plusieurs cryo-prisonniers ont envahi le parking de la ville au N°425 d'East Summit Street. On signale la destruction en masse de biens municipaux et privés.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans le parking au niveau rez-de-chaussée et éliminer les cryo-prisonniers qui endommagent les voitures et le parking. Puis, monter jusqu'au niveau supérieur du parking pour arrêter la grue qui soulève les voitures et les lance sur Spartan.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LE MONORAIL

RESUME:

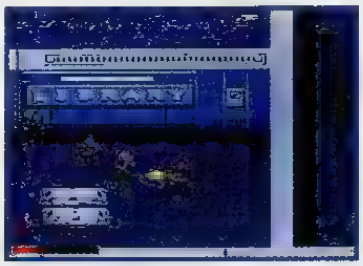
La rame de transport public monorail de San Angeles N°425 a été prise par les cryo-prisonniers. On est sans nouvelle du conducteur du train dont on pense qu'il aurait été tué. La rame est actuellement conduite par l'un des cryo-prisonniers.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Vous commencerez votre mission à l'arrière de la rame en déplacement. Vous devrez vous frayer un chemin jusqu'à l'avant du train et l'immobiliser. Eliminez tous les cryo-prisonniers du train. Une fois à l'avant, détruisez le moteur du monorail.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LA BIBLIOTHEQUE



RESUME:

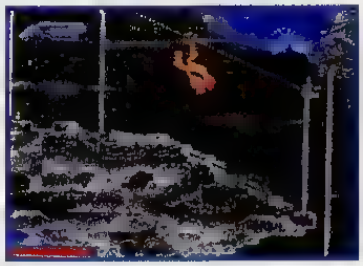
De nombreux prisonniers auraient été vus dans la Bibliothèque du Conté de San Angeles. On signale des actes de violence, de destruction de biens municipaux et privés, des coups et blessures contre des civils et le personnel du service de police.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans la bibliothèque et mettre fin aux exactions des cryo-prisonniers. Faites en sorte qu'aucun civil ne soit blessé à l'intérieur du building. Frayez vous un chemin à travers les différentes salles et la bilbliothèque et éliminez tous les évadés de la cryo prison qui se trouvent dans le building.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LIGNE DE DESCENTE



RESUME:

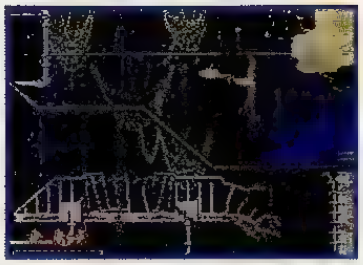
Le Système de Surveillance et d'Observation des Résidents de la ville a détecté l'ouverture de l'un des accès aux anciens tunnels de maintenance et de service. Ce passage mène à une zone communément appelée Les Terrains Vagues. Il s'agit du dernier point où Simon Phoenix aurait été aperçu.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Votre mission consiste à passer sur des lignes de descente, à traverser des coursives et à sauter à l'élastique pour atteindre le niveau inférieur des Terrains Vagues. On sait que plusieurs cryo-prisonniers évadés, fidèles à Phoenix, montent la garde au niveau de la ligne de descente. Descendez jusqu'au bas de la ligne, en éliminant autant de cryo-prisonniers que possible.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

SUPPLEMENT D'INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LES TERRAINS VAGUES



RESUME:

L'officier John Spartan du Service de Police de San Angeles a effectué avec succès sa mission Ligne de descente. Ce supplément d'information constitue une mise à jour du dossier du Système d'observation et de registre informatisé de la police et du personnel de San Angeles.

La poursuite de Phoenix s'est déplacée du lieu de la mission précédente jusqu'aux coursives situées au-dessus des terrains vagues.

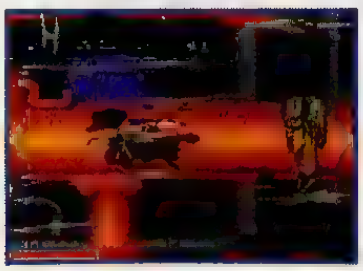
OBJECTIF DE LA MISSION:

Les coursives sont des passerelles suspendues au-dessus des terrains vagues. Elles sont très anciennes et très usées et forment une véritable labyrinthe au-dessus des terrains vagues. On pense que de nombreux cryo-prisonniers montent la garde dans les coursives pour protéger Phoenix. Traversez les coursives et éliminez les cryo-prisonniers afin de localiser Phoenix.

Bien que ceci soit considéré comme extrêmement dangereux, étant donné la structure en labyrinthe des coursives, vous parviendrez à atteindre plus rapidement l'objectif de votre mission en sautant de coursive en coursive. Mais soyez prévenu: n'exécutez cette manoeuvre qu'avec la plus grande prudence!

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

SUPPLEMENT D'INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LE LABYRINTHE DE TUNNELS



RESUME:

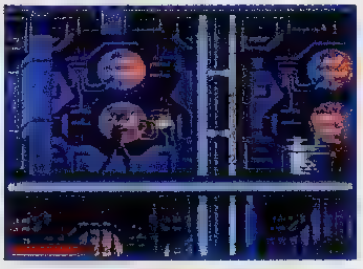
Ce supplément d'informations a été rajouté au dossier Spartan/Phoenix pour mise à jour. Le Système de Contrôle et d'Observation du Personnel de la ville a détecté que la poursuite entre Spartan et le cryo-prisonnier Simon Phoenix s'était déplacée du lieu de la mission précédente, dans les terrains vagues.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Poursuivre Simon Phoenix dans les tunnels de maintenance abandonnés de San Angeles. Plusieurs cryo-prisonniers montent la garde dans les tunnels afin de protéger Phoenix. Frayez-vous un passage dans le labyrinthe de tunnels qui s'étend sous la ville et arrêtez Phoenix.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION
DATE: 03/08/2032
A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION
OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX
NOM DE LA MISSION: LA CRYO-PRISON



RESUME:

Le Système de Surveillance d'Observation et de Contrôle de la ville a détecté une entrée par effraction dans les installations cryo-carcérales de Californie. Le service de surveillance visuelle indique que Simon Phoenix a pénétré dans les installations et libère les autres cryo-prisonniers de leur état de suspension d'animation.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Les installations cryo-carcérales comportent plusieurs chambres et plusieurs halls. Il est fort probable que vous aurez à affronter de nombreux cryo-prisonniers libérés par Phoenix. Frayez-vous un chemin à travers les salles de la cryo-prison pour trouver Phoenix. En raison des terribles dommages et pertes de vies humaines occasionnés lors des autres missions, il s'agit là d'un combat à mort. Vous devez mettre Phoenix hors d'état de nuire.

INICIO

1. Configura tu Super Nintendo Entertainment System™ según las instrucciones del manual que lo acompaña.
2. Asegúrate de desactivar el conmutador de encendido/apagado (colócalo en posición OFF) antes de insertar el cartucho del juego. Inserta el cartucho DEMOLITION MAN™.
3. Arranca tu Super Nintendo Entertainment System™ (colocando el conmutador en posición ON).
4. A continuación aparecerán varias pantallas de la ficha técnica. Pulsa el Start para pasar a la siguiente pantalla.
5. Después de la pantalla del título, verás tres opciones: INICIO (START), OPCIONES (OPTIONS) y ACCIONES (ACTIONS). Si escoges START pasarás directamente a los tejados para empezar tu misión. Si seleccionas OPTIONS, aparecerá la pantalla de opciones. Y si escoges ACTIONS, podrás ver una sección instructiva del juego.

LA PANTALLA DE OPCIONES

LA PANTALLA DE OPCIONES - Usa el mando direccional para colocar el icono sobre la opción que desees cambiar.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR - Utiliza el mando direccional para poner el cursor sobre el movimiento que quieras asignarle a cada botón; luego pulsa ese botón (A, B, X o Y) para ejecutar el movimiento que le hayas asignado.

DIFICULTAD - Podrás seleccionar entre: Tranquilo (Calm), Alocado (Crazed) o Demolición Total (Total Demolition).

EFECTOS DE SONIDO - Activado o desactivado (selecciónalo usando cualquier botón).

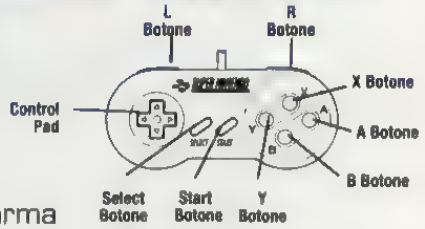
MÚSICA - Activada (On) o desactivada (Off), (selecciona lo que quieras usando cualquier botón).

PRUEBAS DE SONIDO - Pulsa el botón Start para activar la pantalla de pruebas de sonido y selecciona una de las opciones de inicio (pulsa A para reproducir un sonido, B para detener un sonido y Start para volver a la pantalla de opciones).

SALIR - Pulsa Start para volver a la pantalla principal de opciones. Desde ahí podrás seleccionar entre: INICIAR JUEGO (Start game) para pasar a tu primera misión, reinicializar opciones o probar acciones (ACTIONS) (siendo ésta una modalidad tutorial, pulsa Start y a continuación pulsa los botones L o R, o usa el mando direccional para desplazarte a la siguiente lección de movimientos).

INFORMACIÓN SOBRE EL CONTROL

NIVELES DE VISTA LATERAL



BOTONES

X - Disparar el arma
Y - Disparar el arma
A - Lanzar granadas
B - Saltar. Pulsa la parte inferior del mando direccional al mismo tiempo que el botón B para rodar.
L - No se utiliza
R - No se utiliza

MANDO DIRECCIONAL

PARTE SUPERIOR - Subir.
PARTE INFERIOR - Agacharse o bajar por escaleras de mano.
DERECHA - Apuntar o correr hacia la derecha.
IZQUIERDA - Apuntar o correr hacia la izquierda.

INICIO - Pulsa el botón START para detener la acción durante el juego.

Al estar en un tendido, podrás disminuir tu velocidad pulsando el botón para saltar (A).

NIVELES DE VISTA SUPERIOR

BOTONES

X - Mantener posición y disparar el arma.
Y - Correr y disparar el arma.
A - Lanzar granadas.
B - Fijar la dirección y disparar en movimiento.
L - No se utiliza.
R - Disparar hacia atrás mientras estás corriendo.

MANDO DIRECCIONAL

PARTE DERECHA - Correr o disparar hacia la derecha.
PARTE IZQUIERDA - Correr o disparar hacia la izquierda.
INFERIOR - Correr o disparar hacia la parte inferior de la pantalla.
SUPERIOR - Correr o disparar hacia la parte superior de la pantalla.

CÓMO USAR TU ARMAMENTO

ARMAS DE MANO:

Tu personaje siempre dispondrá de un arma de mano. Al coger cualquier otra arma, enfundarás el arma de mano y atacarás con el arma recién recogida hasta que se agote toda su munición. Una vez acabada la munición, se volverá a activar el arma de mano.

GRANADAS:

Existen dos tipos de iconos para las granadas: granadas y granadas incendiarias. Si coges el icono de la granada de mano, recibirás cinco granadas. Al seleccionar un icono de granadas incendiarias, se te entregarán tres granadas. Podrás utilizarlas según te convenga, pero no podrás amontonarlas. Si dispones de un tipo de granada y recoges granadas de otro tipo, todas tus granadas pasarán a ser del tipo recién recogido. Tus granadas aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla, encima del indicador de salud.

ARMAMENTO DISPONIBLE

Este armamento podría estar disponible durante tus misiones. Recuerda que el arma de mano siempre estará disponible.

ARMA DE MANO - Mucha munición. Úsala según te convenga.

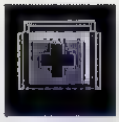
ESCOPETA - La munición es limitada. Al usar la escopeta, obtendrás mayor alcance de tiro.

MAGNUM - Se trata de un arma de mano más potente, con la que podrás eliminar a los enemigos con menos munición. La munición es limitada.

GRANADAS - Un explosivo del siglo veinte que elimina a los oponentes que se hallen dentro del radio de alcance de su metralla.

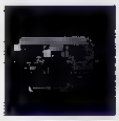
GRANADAS INCENDIARIAS - Elimina a los oponentes dejando una llamarada de fuego tras su explosión.

MINI BOTIQUÍN - Restaura parcialmente tu fuerza vital.

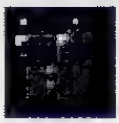


BOTIQUÍN - Restaura la fuerza vital.

VIDA ADICIONAL - Te ofrece una vida adicional.



GAFAS DE INFRARROJOS - Usa estas gafas especiales para mejorar tu visión nocturna.



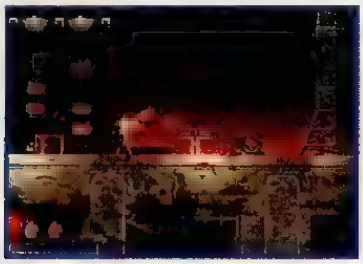
BLINDAJE - Este blindaje corporal es prácticamente antibalas.

FRASCOS DE CONGELACIÓN - Contiene el agente químico que inicia el proceso de congelación. Úsalos contra los convictos y Phoenix para congelarlos.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE LOS ÁNGELES
CARPETA Nº 425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
¡AVISO!
LA INFORMACIÓN AQUÍ CONTENIDA ES CONFIDENCIAL.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE LOS ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-21-96
PARA: EL OFICIAL JOHN SPARTAN
REF: LA DETENCIÓN DE SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL TEJADO



RESUMEN:

El Departamento de Policía de Los Ángeles solicita de detención de Simon Phoenix, acusado por estar relacionado con varios delitos mayores en distintos puntos de la ciudad y las zonas circundantes. Los delitos incluyen asesinato en primer grado, asesinato, intento de asesinato, asalto, asalto a mano armada, robo en primer grado, robo y secuestro.

Bien es sabido que Phoenix está armado y es considerado como un delincuente extremadamente peligroso, y así se ha dado parte al personal del Departamento de Policía de Los Ángeles. Le apoya una importante red de contrabandistas de armas y objetos robados. Hasta la fecha, todos los intentos por detener a Phoenix han fracasado y han resultado en pérdidas materiales tanto para el público como para el Departamento de Policía.

Hasta la fecha, los esfuerzos por detener a Phoenix, ya sea en solitario o con la ayuda de otras agencias encargadas del cumplimiento de la ley, han sido un fracaso, y han resultado en pérdidas materiales del departamento y de los civiles. Muchos oficiales y civiles han sufrido heridas graves, o incluso han perdido la vida, debido a la resistencia de Phoenix a ser arrestado. Debido a ello, el departamento tiene especial interés en llevar a Phoenix inmediatamente ante las autoridades.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Se te transportará por medio de un helicóptero al tejado de un almacén abandonado, supuesta guarida y central de operaciones de Simon Phoenix y su banda. Se cree que Phoenix, al igual que en encuentros anteriores, está armado hasta los dientes y tiene el apoyo de hombres y equipo, incluidas armas.

En cuanto abandones el helicóptero, tendrás que apañártelas por tu cuenta. Debido al armamento superficie-aire que apunta al helicóptero, nos será imposible ofrecerte apoyo táctico durante tu misión. Ésta consiste en atravesar la zona de los tejados y acceder al edificio. Una vez dentro del almacén, tendrás que encontrar a Phoenix y capturarle vivo. Creemos que los treinta rehenes capturados esta mañana por Phoenix siguen con vida en algún lugar del edificio. Sé extremadamente cauto al enfrentarte con Phoenix para no exponer a los rehenes civiles.

AVISO DISCIPLINARIO:

Aun siendo el oficial mejor cualificado para realizar esta misión, sugerimos que tengas este aviso oficial bien en cuenta. Oficialmente sigues estando en periodo de prueba debido a tus anteriores actos imprudentes, que ocasionaron daños a la propiedad y salud personal de los civiles. Bien es sabido que admiramos tu pasión por entregar a los delincuentes a la justicia, y bien es cierto que deseamos ver a Phoenix entre rejas, pero creemos conveniente resaltar que no ha de hacerse a costa de la generosidad del contribuyente ni de su buen estar. Aunque deseamos que Phoenix sea capturado y traído ante la justicia, utiliza sólo métodos apropiados para evitar que se tomen medidas disciplinarias contra ti.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: EL OFICIAL JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DE SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL MUSEO

RESUMEN:

Ex-oficial John Spartan, se te ha permitido salir de tu unidad de encarcelamiento por congelación tras haber servido tan sólo treinta años de tu sentencia de setenta por imprudencia y riesgo a vidas ajenas. Has sido liberado exclusivamente para llevar a cabo una misión para el Departamento de Policía.

No se trata de una libertad condicional ni de un indulto de la sentencia original.

Hace treinta y seis años, estuviste involucrado en la detención de Simon Phoenix en un almacén del municipio conocido entonces como Los Ángeles.

Esta mañana, durante una audiencia rutinaria de libertad condicional, Simon Phoenix se fugó de las instalaciones de la prisión criogénica de California. Durante el proceso, fue responsable de cuatro asesinatos del tipo correspondiente al código 187-MDK. Has sido liberado de tu estado de congelación para ayudar y aconsejar al Departamento de Policía de San Ángeles en lo referente a métodos para capturar a Simon Phoenix.

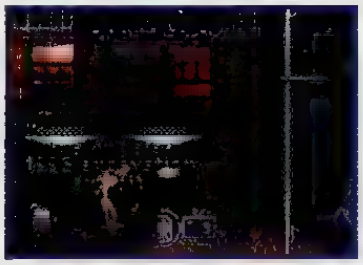
OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Creemos que Phoenix se dirigirá al MUSEO DEL DISTRITO DE HISTORIA DE LA HUMANIDAD. En la actualidad, el museo expone la CÁMARA DE LA VIOLENCIA. En ella se exhibe una amplio abanico de armas, cortesía de tres países. Creemos que el objetivo principal de Phoenix se centrará en hacerse con todo el armamento que le sea posible.

Evita que Phoenix robe objetos del museo y tráelo para que vuelva a ser sometido a un encarcelamiento por congelación.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

ADDENDA AL RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
REF: LA DETENCIÓN DE SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL SUB MUSEO



RESUMEN:

La persecución y captura de Simon Phoenix ha dejado de estar confinada a la CÁMARA DE LA VIOLENCIA del Museo del Distrito de Historia de la Humanidad. El suelo de cristal cedió durante el enfrentamiento, y tanto Spartan como Phoenix cayeron a la exhibición de excavaciones del sub-museo. Para aclarar el proceso de seguimiento de Spartan y Phoenix, a esta misión se le ha otorgado otro nombre: EL SUB MUSEO.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

El objetivo de la misión sigue siendo el mismo. Captura a Simon Phoenix y encarcélale en la prisión criogénica.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACIÓN SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL APARCAMIENTO

RESUMEN:

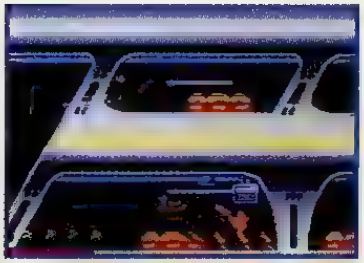
Varios convictos han logrado escapar del Centro Criogénico Penitenciario y de Rehabilitación de California. Nos han informado que se han agrupado en los alrededores de la ciudad. El sistema de vigilancia de la ciudad de San Ángeles ha detectado que varios convictos sometidos a congelación, que se escaparon recientemente de la prisión criogénica, se han apoderado del aparcamiento situado en East Summit Street Nº 425. Nos informan que están causando importantes daños a la propiedad civil y del ayuntamiento.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Accede a la estructura del aparcamiento desde la planta baja y elimina a los convictos responsables de la destrucción de los coches y de la estructura. Ábrete paso hasta la planta superior de la estructura y detén la grúa que recoge y tira coches sobre Spartan.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACIÓN SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL MONORRAIL



RESUMEN:

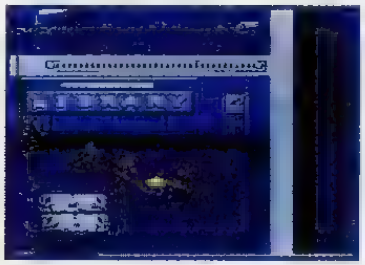
Los convictos han secuestrado el tren número 425 de Transportes Públicos por Monorrail de San Ángeles. El conductor ha desaparecido y se le da por muerto. Uno de los convictos sometidos a congelación se ha hecho con los mandos del tren.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Tu misión empezará en la parte trasera del tren en plena marcha. Deberás abrirte camino hasta alcanzar el primer vagón del tren y detener su marcha. Elimina a todos los convictos que encuentres en el tren. Ábrete paso hasta el primer vagón y destruye el motor del monorrail.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACIÓN SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: LA BIBLIOTECA



RESUMEN:

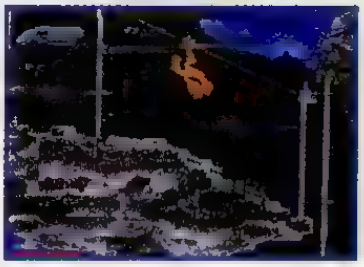
Se ha detectado una alta concentración de convictos en la Biblioteca del Distrito de San Ángeles. Hemos detectado indicios de violencia, destrucción de la propiedad privada y del ayuntamiento, asalto y daños físicos a los civiles y a integrantes del Departamento de Policía.

OBJETO DE LA MISIÓN:

Entra en la biblioteca y detén a los convictos antes de que causen mas destrucción. No permitas que ninguno de los civiles que hay en el edificio resulte herido. Ábrete camino por las habitaciones de la biblioteca y elimina a todos los convictos fugados que hay dentro.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACIÓN SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL TENDIDO



RESUMEN:

El Sistema de Observación y Vigilancia de los Residentes de la ciudad ha detectado una abertura en una de las compuertas de los túneles abandonados de mantenimiento y servicio público. Dicho acceso da paso una parte subterránea de la ciudad, conocida como El Yermo. Éste es el ultimo lugar donde se ha visto a Simon Phoenix.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Durante tu misión tendrás que montarte en tendidos, atravesar andamios, y practicar puenting para descender a la superficie del Yermo. Nos han informado que varios convictos leales a Phoenix le han acompañado durante su huida, y están montando guardia en la planta del tendido. Ábrete paso hasta la parte inferior del nivel del tendido y elimina al mayor número de convictos posible.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

ADDENDA AL RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACION SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL YERMO

RESUMEN:

El oficial John Spartan del Departamento de Policía de San Ángeles ha completado con éxito la misión Tendido. Estas addenda han sido incluidas como registro por el Sistema de Observación y Expedientes Computerizados del Personal y por el Departamento de Policía de San Ángeles.

La persecución de Phoenix ha transcurrido desde la última misión hasta las pasarelas ubicadas sobre El Yermo.

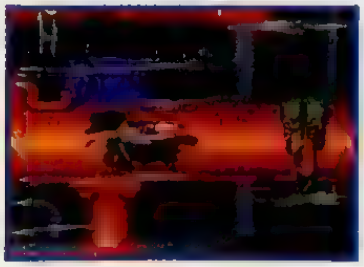
OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Las pasarelas se podrían describir como pasadizos suspendidos sobre El Yermo. Están muy deteriorados y son extremadamente peligrosos. Forman un laberinto cuadriculado sobre El Yermo. Se cree que muchos convictos han sido destinados a las pasarelas para proteger a Phoenix. Atraviesa las pasarelass y elimina a los convictos para localizar a Phoenix.

A pesar de ser muy peligroso, debido a la estructura en forma de laberinto de las pasarelas, podrás optar por saltar de pasarela en pasarela para cumplir el objetivo de tu misión con mayor rapidez. ¡El que avisa no es traidor, ten mucho cuidado al realizar esta maniobra!

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

ADDENDA RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACION SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN:
EL LABERINTO DE LA RED DE TUBERÍAS



RESUMEN:

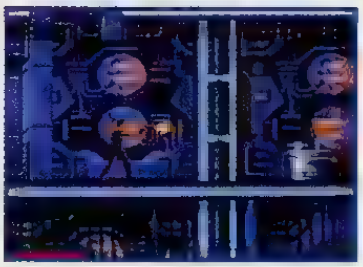
Estas addenda se incluyen en la carpeta Spartan/Phoenix como archivo. El Sistema de Observación y Control del Personal del que dispone la ciudad ha detectado que la persecución del prisionero sometido a congelación Simon Phoenix ha transcurrido a otra zona, abandonando El Yermo, zona de la misión previa .

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Persigue a Simon Phoenix a través de los túneles de mantenimiento abandonados de San Ángeles. Varios prisioneros montan guardia en distintos puntos de los túneles para proteger a Phoenix. Ábrete camino por el laberinto de túneles que hay bajo la ciudad y detén a Phoenix.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

ADDENDA RESUMEN PRELIMINAR DE LA MISIÓN
FECHA: 8-03-2032
PARA: JOHN SPARTAN
DE: CENTRAL DE PROTECCIÓN Y SERVICIO CIVIL
REF: LA DETENCIÓN DEL PRISIONERO SOMETIDO A CONGELACION SIMON PHOENIX
NOMBRE DE LA MISIÓN:
LA PRISIÓN CRIOGÉNICA



RESUMEN:

El Sistema de Observación y Control del que dispone la ciudad ha detectado una intrusión forzada en las Instalaciones de Encarcelación por Congelación de California. Los sistemas de vigilancia visuales captaron imágenes de Simon Phoenix liberando a otros convictos de su estado de animación suspendida.

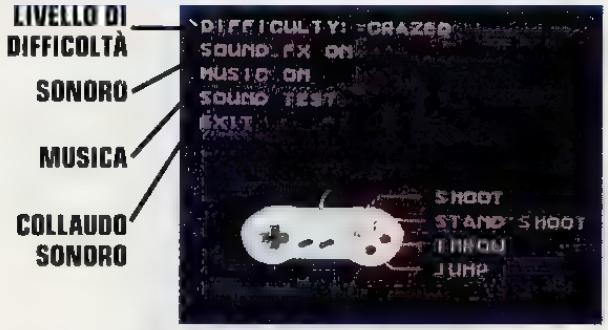
OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Las instalaciones de encarcelamiento por congelación constan de varias cámaras y pasillos. Es más que probable que te encuentres cara a cara con los convictos liberados por Phoenix. Ábrete camino por los pasillos de la prisión criogénica y localiza a Phoenix. Debido a los muchos daños y pérdida de vidas humanas ocurridos durante la ultima misión, este cara a cara tendrá que ser a muerte. Detén a Phoenix a toda costa.

AVVIO

1. Allestisci il Super Nintendo Entertainment System™ seguendo le istruzioni del manuale d'istruzioni del sistema.
2. Prima di inserire la cartuccia del gioco accertati che l'interruttore sia SPENTO. Inserisci la cartuccia di DEMOLITION MAN™.
3. Accendi il Super Nintendo Entertainment System™.
4. Vedrai delle videate dei titoli. Premi il pulsante start per passare alla videata successiva.
5. Dopo la videata di testa ti verranno presentare tre opzioni START (INIZIARE), OPTIONS (OPZIONI) e ACTIONS (AZIONI). Scegliendo START andrai direttamente sui tetti per cominciare la missione. Scegliendo OPTIONS verrai portato sulla videata delle opzioni. Selezionando ACTIONS vedrai una dimostrazione del gioco.

LA VIDEATA DELLE OPZIONI



LA VIDEATA DELLE OPZIONI

Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per spostare l'icona davanti all'opzione che desideri cambiare.

CONFIGURAZIONE DELLA PULSANTIERA

Utilizza il Pulsante direzionale per spostare il cursore sulla funzione che vuoi assegnare ad un pulsante, quindi premi il pulsante (A, B, X o Y) per eseguire quell'azione.

DIFFICOLTÀ

Puoi scegliere tra: Calm (Tranquillo), Crazed (Folle) o Total Demolition (Distruzione totale).

EFFETTI SONORI

On (Accesi) o Off (Spenti) (seleziona con un pulsante qualsiasi).

MUSICA

On (Accesa) o Off (Spenta) (seleziona con un pulsante qualsiasi).

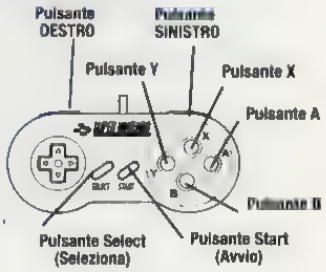
COLLAUDO SONORO

Premi un pulsante qualsiasi per accedere alla videata di collaudo del sonoro e scegliere tra le opzioni (premi A per ascoltare il sonoro, B per fermare il sonoro e START per ritornare sulla videata delle opzioni.

USCITA

Premendo start (avvio) verrai riportato sulla videata delle opzioni principali. Qui potrai scegliere tra START GAME (INIZIA GIOCO) e andare sulla prima missione, resettare OPTIONS (OPZIONI) o scegliere ACTIONS (AZIONI) (una modalità di addestramento, per cominciare premi START quindi premi L o R o utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per passare alla prossima lezione di movimenti).

INFORMAZIONI SUI COMANDI



LIVELLI ORIZZONTALI

PULSANTI

X - Sparare con il fucile.
Y - Sparare con il fucile
A - Lanciare bombe.
B - Saltare. Per rotolare, premi in giù sul pulsante direzionale mentre lo tieni premuto.
SINISTRO - Non viene utilizzato.
DESTRO - Non viene utilizzato.

PULSANTE DIREZIONALE

SU - Salire.
GIÙ - Rannicchiarsi o scendere le scale.
DESTRA - Mirare o correre a destra.
SINISTRA - Mirare o correre a sinistra.

START

Premi il pulsante START per mettere il gioco in pausa.

Quando sei sulla zip line, premendo il pulsante per Saltare (A) diminuirai la velocità.

LIVELLI VERTICALI

PULSANTI

X - Sparare da fermo
Y - Correre e sparare
A - Lanciare bombe.
B - Bloccarsi una direzione e sparare mentre in movimento.
SINISTRO - Non viene utilizzato.
DESTRO - Per sparare indietro mentre stai correndo.

PULSANTE DIREZIONALE

DESTRA - Correre o mirare le armi a destra.
SINISTRA - Correre o mirare le armi a sinistra.
GIÙ - Correre o mirare le armi in fondo alla videata.
SU - Correre o sparare le armi in cima alla videata.

COME UTILIZZARE LE ARMI

FUCILI:

Verrai armato automaticamente con una pistola. Se raccoglierai un'altra arma, la pistola verrà messa nella fondina e utilizzerai la nuova arma fino a quando non finirai le munizioni. In quest'ultimo caso ritornerai alla pistola.

BOMBE A MANO:

Esistono due tipi di bombe: le bombe a mano e le bombe incendiarie. Raccogliendo una Bomba a mano otterrai cinque bombe. Raccogliendo una bomba incendiaria otterrai tre granate. Potrai utilizzarle come preferisci, ma non potrai accumularle insieme, infatti se possiedi un tipo di bomba e ne raccogli un altro tipo, tutte le tue bombe diventeranno dell'ultimo tipo. Le bombe a mano sono visualizzate nell'angolo in basso a sinistra della videata, sopra all'indicatore della salute.

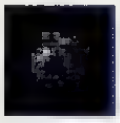
ARMI DISPONIBILI

Qui di seguito troverai le armi disponibili nelle missioni. Ricorda che la pistola sarà sempre disponibile.

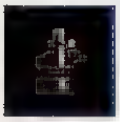
PISTOLA – Con munizioni a volontà. Usala quando ne hai bisogno.

FUCILE – Con munizioni limitate. Il fucile ha una maggiore portata.

MAGNUM – Una pistola più potente che consente di eliminare i nemici con meno munizioni. Le munizioni sono limitate.

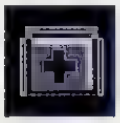


BOMBA A MANO – L'esplosivo del 20esimo secolo che elimina tutti i nemici che si trovano sulla traiettoria.



BOMBA INCENDIARIA – Elimina gli avversari e lascia una scia di fiamme.

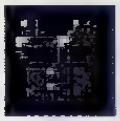
MINI PACK – Partially restores life power.



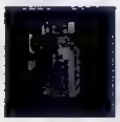
CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO – Ripristina l'energia vitale.

VITA EXTRA – Ti fornisce un'altra vita.

OCCHIALI A INFRAROSSI – Usa questi occhiali speciali per poter vedere nel buio.



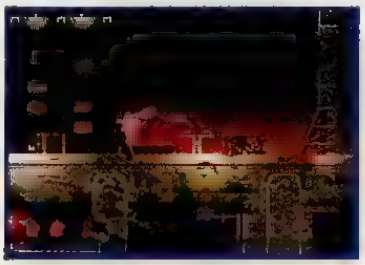
CORAZZA – Questa corazza è praticamente a prova di proiettile.



FIALA CONGELANTE – Contiene l'agente chimico che attiva il processo di sospensione criogena. Utilizzala sui detenuti e Phoenix per congelarli.

POLIZIA DI LOS ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 21/08/96
A: AGENTE JOHN SPARTAN
OGGETTO: CATTURA DI SIMON PHOENIX
NOME DELLA MISSIONE: I TETTI



RIASSUNTO:

Simon Phoenix è ricercato dalla Polizia di Los Angeles perché accusato di diversi crimini in città e nelle aree limitrofe. Precedenti tentativi di catturare Phoenix, anche con la collaborazione di altri servizi d'ordine, sono falliti e hanno causato la distruzione di edifici privati e pubblici. Molti agenti e molti civili hanno subito ferite molto gravi e altri sono morti a causa della resistenza opposta all'arresto da Phoenix. Questo spiega come mai la polizia vuole assolutamente catturare Phoenix.

È molto conosciuto e tutto il personale della Polizia di Los Angeles è stato informato che Phoenix è in possesso di armi ed è considerato molto pericoloso. Phoenix possiede un vasto arsenale di armi e altro materiale di scorta rubato. Precedenti tentativi di catturare Phoenix sono falliti e hanno provocato la distruzione di edifici privati e pubblici.

OBIETTIVO DI MISSIONE

Verrai trasportato con un elicottero sui tetti di un magazzino abbandonato che si presume sia il quartiere generale di Simon Phoenix e dei suoi scagnozzi. Si crede che come in precedenti occasioni, Phoenix sia pesantemente armato e disponga di personale e armi di complemento. Appena scenderai dall'elicottero sarai completamento solo. A causa del fuoco superficie terra contro l'elicottero, durante la missione non potremo guardarti alle spalle.

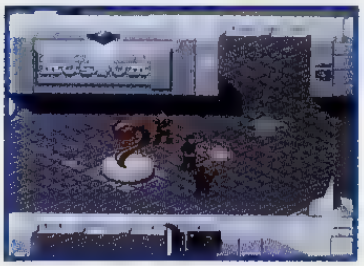
Dovrai attraversare i tetti e penetrare nell'edificio. Appena sarai dentro dovrai cercare Phoenix e portarlo fuori vivo. Siamo convinti che i trenta ostaggi civili catturati oggi da Phoenix siano ancora vivi e si trovino nell'edificio. Stai molto attento quando ti troverai ad affrontare Phoenix per non mettere in repentaglio la vita degli ostaggi.

AVVERTIMENTO DISCIPLINARE

Anche se sei considerato l'agente più qualificato per questo compito, tieni presente questo avvertimento. Sei in periodo di prova per essere stato incauto e aver causato danni a edifici civili e messo a repentaglio delle vite. Anche se la passione che metti nel catturare delinquenti è senza dubbio ammirevole, non per questo puoi permetterti di compromettere edifici pubblici o la salute dei cittadini. Certo che vogliamo che Phoenix venga catturato e saldi i suoi conti con la giustizia, ma per evitare ulteriori provvedimenti disciplinari dovrai utilizzare solamente i mezzi consentiti!

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DI SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: IL MUSEO



RIASSUNTO:

Sei l'ex-agente John Spartan, sei uscito dall'unità criogena dopo aver scontato trent'anni della sentenza di settanta anni per essere stato incauto ed aver messo in pericolo delle vite umane. Sei stato rilasciato solamente per questioni relative ai servizi d'ordine. Non si tratta di libertà provvisoria o di termine della pena.

Trenta sei anni fa partecipasti alla cattura di un certo Simon Phoenix in un magazzino della provincia di una città chiamata Los Angeles.

Proprio questa mattina, durante un'ora d'aria, Simon Phoenix è fuggito dalla Prigione Criogena della California provocando quattro omicidi codice 187 assassino MDK. Sei stato riportato dallo stato criogeno per aiutare e consigliare la Polizia di San Angeles sui metodi per catturare Simon Phoenix.

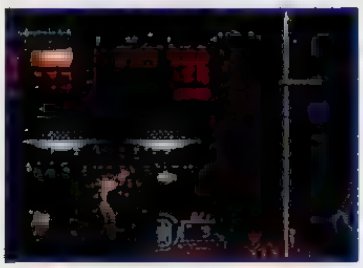
OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Si ritiene che Phoenix si stia dirigendo verso il MUSEO CIVICO DI STORIA NATURALE. Al museo è in corso una mostra sulla VIOLENZA. Questa mostra contiene una vasta gamma di armi di tre secoli diversi. Pensiamo che l'obiettivo principale di Phoenix sia quello di ottenere il maggior numero possibile di armi.

Devi impedire a Phoenix di rubare nel museo e riportarlo in carcere.

POLIZIA DI SAN ANGELES

SUPPLEMENTO AL RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
OGGETTO: CATTURA DI SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: SOTTO IL MUSEO



RIASSUNTO:

La caccia a Simon Phoenix non si svolge più nella SALA DELLA VIOLENZA del Museo Civico di Storia Naturale. Durante il confronto, il pavimento di vetro è crollato e Spartan e Phoenix sono caduti SOTTO IL MUSEO. Questa parte della missione assume adesso il nome di SOTTO IL MUSEO.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

L'obiettivo della missione non è cambiato. Cattura Simon Phoenix e la sua gang e riportalo alla prigione criogenica.

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: IL PARCHEGGIO

RIASSUNTO:

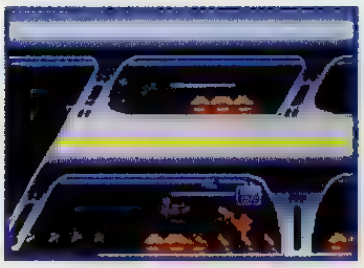
Molti detenuti sono riusciti a fuggire dal Penitenziario Criogeno della California e dall'Unità di riabilitazione e si trovano in città. Secondo i servizi di sorveglianza di San Angeles molti detenuti criogeni hanno invaso l'unità del parcheggio nº425 di East Summit Street e sono stati riportati ingenti danni alla proprietà pubblica e privata.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Entra nel piano terra del parcheggio al terreno e elimina gli detenuti criogeni che danneggiano le auto e l'edificio. Arriva al piano più alto dell'edificio e sottrai il controllo della gru ai detenuti criogeni con la quale afferrano auto che poi scagliano addosso ai civili.

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: LA FERROVIA



RIASSUNTO:

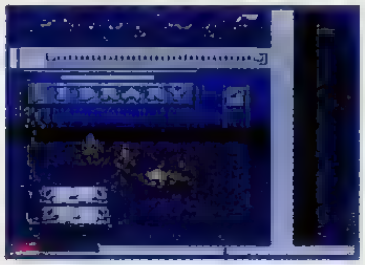
I detenuti criogeni hanno preso il controllo del treno di San Angeles nº425. Il conduttore del treno è scomparso e si pensa sia morto. Il treno è guidato da uno degli detenuti criogeni.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Comincerai la tua missione in coda al treno in corsa e devi riuscire a raggiungere la carrozza in testa e a fermare il treno. Elimina tutti i detenuti criogeni sul treno. Cerca di arrivare in testa al treno e distruggi il motore del treno.

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: LA BIBLIOTECA



RIASSUNTO:

Molti detenuti sono stati visti nella Biblioteca comunale di San Angeles. Sono stati riportati danni alla proprietà pubblica e privata, aggressioni e attacchi a civili e poliziotti.

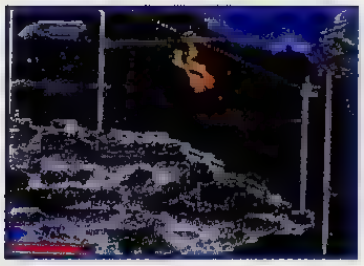
OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Devi entrare nella biblioteca e impedire ai detenuti di provocare ulteriori distruzioni. Evita di fare del male ai civili dentro l'edificio.

Esplora le stanze della biblioteca e elimina tutti i detenuti criogeni dentro l'edificio.

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: AGENTE JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: ZIP LINE



RIASSUNTO:

Il computer di controllo e di vigilanza della città ha rilevato un passaggio nelle porte di accesso ai tunnel di servizio abbandonati. Questo passaggio potrebbe condurre alla città sotterranea conosciuta con il nome Il Deserto. È qui che Simon Phoenix è stato visto l'ultima volta.

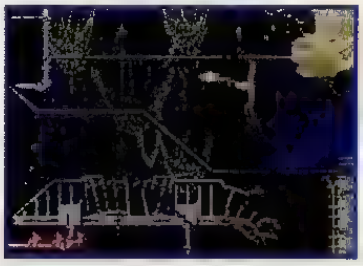
OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Dovrai percorrere la zip line, attraversare passerelle e salti con l'elastico per poter arrivare a Il Deserto. Si ritiene che molti detenuti criogeni, fedeli seguaci di Phoenix, siano appostati sulla zip line a fare la guardia.

Cerca di arrivare in fondo alla zip line, eliminando il maggior numero possibile di detenuti criogeni.

POLIZIA DI SAN ANGELES

SUPPLEMENTO AL RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE: IL DESERTO



RIASSUNTO:

John Spartan è l'agente della Polizia di San Angeles, ha completato con successo la missione Zip Line. Le seguenti informazioni sono state aggiunte dal computer di controllo e di vigilanza della Polizia di San Angeles.

L'inseguimento di Phoenix passa dalla missione precedente alle passerelle sospese su Il Deserto.

OBIETTIVO DI MISSIONE

Le passerelle non sono altro che dei passaggi sospesi sul deserto. Sono molto vecchie ed è pericoloso camminarci sopra. Formano una sorta di labirinto a forma di griglia sopra il Deserto. Si presume che sulle passerelle si trovino molti detenuti criogeni a difesa di Phoenix. Attraversa le passerelle e elimina i detenuti criogeni per inseguire Phoenix.

Anche se la missione è alquanto pericolosa a causa del labirinto di passerelle, riuscirai a trovare il tuo obiettivo di missione più facilmente se salterai di passerella in passerella. Ma sei stato avvertito, stai molto attento quando ti eserciti in questa manovra!

POLIZIA DI SAN ANGELES

SUPPLEMENTO AL RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE:
IL LABIRINTO DI TUBI

RIASSUNTO:

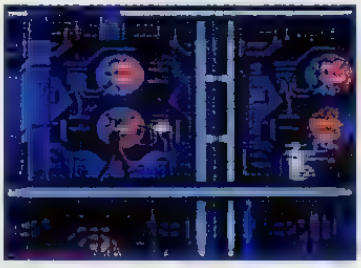
Le seguenti informazioni sono state aggiunte al file Spartan/Phoenix a scopo informativo. Il computer di controllo e di vigilanza della Polizia di San Angeles ha individuato che l'inseguimento del prigioniero criogeno Simon Phoenix da parte di Spartan ha abbandonato la precedente area di missione nel Deserto.

OBIETTIVO DI MISSIONE

Insegui Simon Phoenix nei tunnel di servizio abbandonati di San Angeles. Nei tunnel si trovano molti detenuti criogeni allo scopo di proteggere Phoenix. Fatti strada nel labirinto di tunnel della città e cattura Phoenix.

POLIZIA DI SAN ANGELES

RAPPORTO INFORMAZIONI SULLA MISSIONE
DATA: 03/08/2032
A: JOHN SPARTAN
DA: QUARTIERI GENERALI DI PROTEZIONE E SERVIZIO D'ORDINE
OGGETTO: CATTURA DEL PRIGIONIERO CRIOGENO SIMON PHOENIX.
NOME DELLA MISSIONE:
LA PRIGIONE CRIOGENA



RIASSUNTO:

Il computer di controllo e di vigilanza ha individuato un varco creato con la forza nella Prigione criogena della California. Dal controllo visivo risulta che Simon Phoenix è riuscito ad entrare nella prigione e a liberare degli altri detenuti criogeni dal loro stato di animazione sospesa.

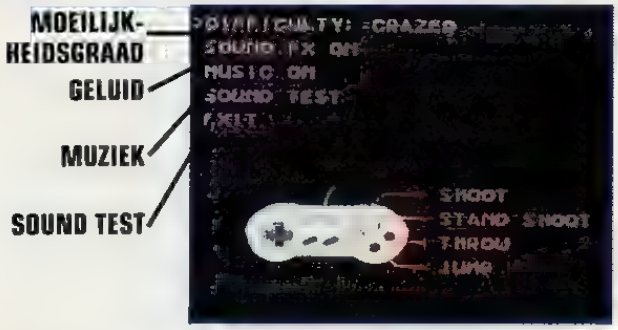
OBIETTIVO DI MISSIONE

La prigione criogena è composta da molte stanze e corridoi. Probabilmente dovrai affrontare molti dei detenuti criogeni che sono stati liberati da Phoenix. A causa dei danni e delle vite perdute nelle precedenti missioni questa volta dovrai combattere fino alla fine. Devi prendere Phoenix vivo o morto costi quel che costi.

BEGINNEN

1. Installeer je Super Nintendo Entertainment™ machine volgens de aanwijzingen die in de handleiding van je SNES worden gegeven.
2. Zorg er voor dat de machine UIT staat voordat je de spelcassette erin stopt. Stop de DEMOLITION MAN™ spelcassette in de machine.
3. Zet je Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) aan.
4. Je zult een aantal credits schermen te zien krijgen. Je kunt op elk moment op de start knop drukken om door te gaan naar het volgende scherm.
5. Na het titelscherm kun je kiezen uit drie opties: START, OPTIONS en ACTIONS. Als je START kiest, word je direct naar de daken gebracht waar je met je opdracht kunt beginnen. Door het kiezen van OPTIONS kom je in het opties scherm terecht. Wanneer je ACTIONS selecteert kom je in de lesinstelling van het spel terecht.

HET OPTIES SCHERM



HET OPTIES SCHERM

Gebruik de Richtingtoets voor het verplaatsen van het icoontje naar de optie die je wilt veranderen.

BESTURINGS CONFIGURATIE

Gebruik de richtingtoets voor het verplaatsen van de cursor naar de beweging waar je een knop aan toe wilt wijzen, daarna druk je de knop (A, B, X, of Y) in waarmee je die beweging uit wilt gaan voeren.

MOEILIJKHEIDSGRAAD

Je kunt kiezen uit: Calm (Rustig), Crazed (Maniakaal), of Total Demolition (Volledige Verwoesting).

GELUIDSEFFECTEN

On (Aan) of Off (Uit) (selecteer met een knoppen).

MUZIEK

On (Aan) of Off (Uit) (selecteer met een willekeurige knop).

GELUIDSTEST

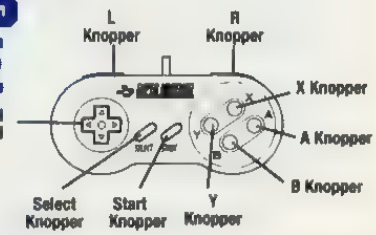
Druk op start voor het geluidstest scherm en kies uit de start opties (Druk op A om het geluid te laten beginnen. Druk op B om het geluid te laten stoppen. Druk op START om terug te keren naar het opties scherm.)

EXIT

Door op start te drukken, word je teruggebracht naar het algemene opties scherm. Daar kun je kiezen uit: START GAME (BEGINNEN MET HET SPEL) en beginnen met je eerste opdracht, reset OPTIONS (OPTIES) of sample ACTIONS (ACTIES) (een lesinstelling: druk op start om te beginnen, daarna druk je L of R in of gebruik je de RICHTINGTOETS om door te scrollen naar de volgende les over bewegingen).

BESTURINGS INFORMATIE

ZIJAANZICHT LEVELS



KNOPPEN

X - Schieten met geweer.
Y - Schieten met geweer.
A - Granaten gooien.
B - Springen. Om te rollen druk je neer op de richtingtoets terwijl je die ingedrukt houdt.
L - Wordt niet gebruikt.
R - Wordt niet gebruikt.

RICHTINGTOETS

OP - Klimmen
NEER - Hurken of ladders afdalen
RECHTS - Richten of rennen naar rechts
LINKS - Richten of rennen naar links
START **-** Druk op de START knop om te pauzeren tijdens het spel.

Als je op een "zip" lijn staat, ga je langzamer wanneer je de Spring Knop (A) indrukt.

BOVENAANZICHT LEVELS

KNOPPEN

X - Planten en schieten
Y - Rennen en schieten
A - Gooi granaat
B - Zet richting vast en schiet terwijl je beweegt
L - Wordt niet gebruikt
R - Achterwaarts schieten terwijl je rent

RICHTINGTOETS

RECHTS - Rennen of met wapens schieten naar rechts.
LINKS - Rennen of met wapens schieten naar links.

NEER - Rennen of met wapens schieten naar de onderkant van het scherm.
OP - Rennen of met wapens schieten naar de bovenkant van het scherm.

HET GEBRUIK VAN JE WAPENS

VUURWAPENS:

Je krijgt automatisch een pistool. Wanneer je een ander wapen oppikt, verdwijnt je pistool in de holster en kun je schieten met het nieuwe wapen totdat de munitie daarvoor op is. Vanaf dat moment kun je je pistool weer gaan gebruiken.

HANDGRANATEN:

Er zijn twee soorten Granaat icoontjes, Handgranaten en Vlammengranaten. Een Handgranaat icoontje levert vijf handgranaten op. Door het oppakken van een Vlammengranaat icoontje krijg je drie granaten. Je kunt ze gebruiken wanneer je maar wilt, maar je kunt geen voorraadje opbouwen. Wanneer je één soort granaat in je bezit hebt en je een andere soort oppakt, worden al je granaten van dat type. Links onderaan op het scherm boven de gezondheidsmeter kun je zien hoeveel handgranaten je hebt.

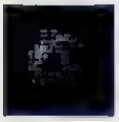
WAPENS DIE TOT JE BESCHIKKING STAAN

Deze wapens kunnen beschikbaar zijn tijdens je missies. Het is belangrijk om te weten dat het pistool altijd tot je beschikking staat.

PISTOOL - Heel veel munitie. Gebruik het wanneer dat nodig is.

GEWEER - Munitie is beperkt. Wanneer je het geweer gebruikt heb je een groter vuurbereik.

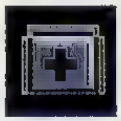
MAGNUM - Een krachtiger pistool waarmee je vijanden met minder munitie uit de weg kunt ruimen. De munitie is beperkt.



HANDGRANAAT - Een explosief uit de twintigste eeuw dat vijanden uitschakelt die getroffen worden door in het rond vliegende brokstukken.

VLAMMENGRANAAT - Schakelt tegenstanders uit en laat een spoor van vlammen achter.

MINI PACK – Gedeeltelijk herstel van levenskracht.



MEDI PACK - Herstelt levenskracht.

EXTRA LEVEN - Bezorgt je een extra leven.

INFRAROOD BRIL - Gebruik deze speciale bril om 's nachts beter te kunnen zien.

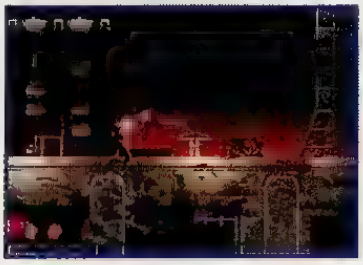
LICHAAMSWAPENRUSTING - Deze beschermende wapenrusting is bijna volledig kogelbestendig.

BEVRIEZINGS FLESJES - Bevat de chemische stof die het Cryo-suspensie proces op gang brengt. Gebruik dit om de cons en Phoenix te bevriezen.

LOS ANGELES POLITIE BUREAU
RAPPORT #425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
WAARSCHUWING
ALLE INFORMATIE IN DIT RAPPORT IS VERTROUWELIJK.

LOS ANGELES POLITIE BUREAU

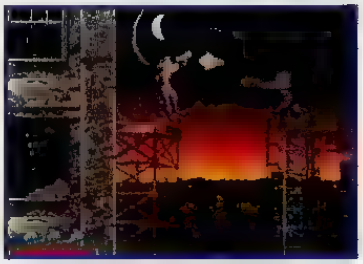
PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 21 - 8 - 96
AAN: POLITIEMAN JOHN SPARTAN
RE: DE ARRESTATIE VAN SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE DAKEN



SAMENVATTING:

Simon Phoenix wordt gezocht door de politie van Los Angeles in verband met aanklachten die te maken hebben met verschillende misdaden in de stad en in de omgeving. Hij wordt onder andere beschuldigd van moord onder verzwarende omstandigheden, moord, poging tot moord, bedreiging, bedreiging met een dodelijk wapen, kapitale diefstal, diefstal en ontvoering.

Het is algemeen bekend, en alle politiemannen van Los Angeles weten het ook, dat Phoenix bewapend en uiterst gevaarlijk is. Hij wordt zwaar gesteund door een uitgebreide ondergrondse van dealers die hem wapens en andere gestolen werktuigen leveren. Eerdere pogingen om Phoenix te arresteren zijn mislukt terwijl ze wel verlies van bezit van burgers en politie opleverden. Dit is de enige reden waarom de politie er erg op gebrand is om Phoenix voor het gerecht te slepen.



MISSIE DOEL:

Met een helicopter word je naar het dak van een verlaten pakhuis gebracht waar Simon Phoenix en zijn handlangers hun hoofdkwartier zouden hebben. Men gaat ervan uit dat Phoenix, net als bij de vorige keren, zwaar bewapend is en gebruik kan maken van personeel en apparatuur, waaronder wapens. Wanneer je uit de helicopter bent gestapt, sta je er alleen voor. Door het luchtafweergeschut dat gericht is op de helicopter kunnen we je niet ondersteunen tijdens je missie.

Jij moet over de daken gaan en daarna het gebouw ingaan.

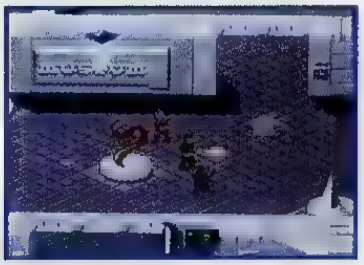
Als je éénmaal binnen bent, moet je Phoenix vinden en hem levend naar buiten brengen. We denken dat de dertig onschuldige burger gijzelaars die Phoenix eerder op de dag heeft gevangen genomen nog steeds leven en ergens in het gebouw zitten. Je moet echt heel erg voorzichtig zijn wanneer je tegenover Phoenix komt te staan om zo de levens van de gijzelaars niet in gevaar te brengen.

DISCIPLINAIRE WAARSCHUWING:

Hoewel iedereen je ziet als de meest geschikste politieman voor deze opdracht, moet je rekening houden met deze officiële en terechte waarschuwing. Officieel ben je voorwaardelijk vrij nadat je eerder ontzettend roekeloos bent geweest wat geleid heeft tot beschadiging van bezit van burgers en je eigen gezondheid. Het is bewonderenswaardig dat je zo fanatiek bent in het opbrengen van overtreders en we willen graag dat Phoenix gevangen wordt genomen zodat hij voor het gerecht gesleept kan worden, maar dit mag niet ten koste gaan van het bezit of het welzijn van de belastingbetaler. Hoewel we graag willen dat Phoenix gepakt wordt, moet je niet al teveel onnodig geweld gebruiken om verdere disciplinaire acties te voorkomen.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 -2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: HET MUSEUM



SAMENVATTING:

Ex-politieman John Spartan, je bent vrijgelaten uit je cryo-synthesis opsluitingscel nadat je dertig jaar van je straf van zeventig jaar voor het roekeloos in gevaar brengen van mensenlevens daar hebt doorgebracht. Je bent er alleen maar uitgehaald omdat je een klus moet klaren voor de politie. Dit is geen voorwaardelijke vrijlating of kwijtschelding van je straf.

Zes-en-dertig jaar geleden was je betrokken bij de arrestatie van iemand met de naam

Simon Phoenix in een pakhuis in de stad die toen Los Angeles heette.

Eerder deze ochtend, tijdens een routine verhoor in verband met voorwaardelijke vrijlating, is Simon Phoenix ontsnapt uit de California Cryo Gevangenis Inrichting. Tijdens zijn ontsnapping heeft hij vier code 187 MDK's (Murder Death Kills) gepleegd. Je bent uit je cryo toestand gehaald om de politie van San Angeles te assisteren en te adviseren over methoden om Simon Phoenix te arresteren.

DOEL MISSIE:

Men gaat er van uit dat Phoenix op weg is naar het COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Op dit moment is er een tentoonstelling die als titel THE HALL OF VIOLENCE heeft meegekregen. Deze tentoonstelling laat een omvangrijke collectie wapens uit drie verschillende eeuwen zien. Volgens ons is Phoenix van plan om zoveel mogelijk wapens te verzamelen. Zorg er voor dat Phoenix het museum niet berooft en breng hem terug zodat hij weer opgesloten kan worden.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

AANVULLING OP PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
RE: DE ARRESTATIE VAN SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: HET SUB MUSEUM

SAMENVATTING:

De achtervolging van Simon Phoenix is niet langer beperkt tot de HALL OF VIOLENCE in het County Museum of Human History. Toen Spartan en Phoenix tegen over elkaar kwamen te staan, werd de glazen vloer vernietigd waardoor de twee naar beneden vielen in de Sub Museum opgravings tentoonstelling. Om Spartan en Phoenix goed te kunnen volgen wordt dit stuk van de missie nu HET SUB MUSEUM genoemd.

DOEL MISSIE:

Het doel van de missie is niet veranderd. Vang Simon Phoenix en breng hem terug naar de cryo gevangenis.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE PARKEERGARAGE

SAMENVATTING:

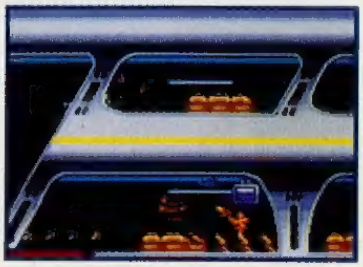
Meerdere veroordeelden zijn ontsnapt uit de California Cryo Penitentiaire en Rehabilitatie inrichting. Op dit moment lopen ze vrij rond in de stad. Het bewakingssysteem van San Angeles meldt dat meerdere ontsnapte cryo-cons (cryo veroordeelden) de stadsparkeergarage #425 East Summit Street zijn binnengedrongen. Vernielingen op grote schaal van gemeentelijk en privé bezit worden gemeld.

DOEL MISSIE:

Ga naar binnen in de parkeergarage op de begane grond en schakel de cryo cons uit die auto's en de garage beschadigen. Ga naar de bovenste verdieping van de garage en stop de kraan die auto's oppakt en ze daarna op Spartan laat vallen.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE MONORAIL



SAMENVATTING:

San Angeles Openbaar Vervoer Monorail Transport Trein #425 is door Cryo cons overgenomen. De bestuurder van de trein wordt vermist en is waarschijnlijk dood. De trein wordt nu bestuurd door één van de cryo cons.

DOEL MISSIE:

Je begint aan de achterkant van de rijdende trein. Je moet je een weg vechten naar de voorste wagon van de trein en de trein stil zetten. Schakel alle cryo-cons in de trein uit. Ga helemaal naar voren en vernietig de moter van de Monorail.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE BIBLIOTHEEK

SAMENVATTING:

Veel veroordeelden zijn gesignaleerd bij de San Angeles County Bibliotheek. Er zijn meldingen binnengekomen over geweld, vernieling van gemeentelijk en privé bezit, bedreiging en lichamelijk letsel toegebracht aan burger en politie personeel.

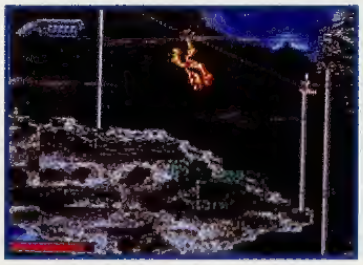
DOEL MISSIE:

Je moet de bibliotheek binnengaan en er voor zorgen dat de cryo cons niet meer vernielingen kunnen aanrichten. Zorg ervoor dat de burgers in het gebouw geen haar wordt gekrenkt.

Zoek een weg door alle kamers van de bibliotheek en schakel alle ontsnapte cryo-cons binnenin het gebouw uit.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: ZIP LIJN



SAMENVATTING:

Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft een opening ontdekt in één van de toegangspoorten naar de verlaten onderhouds en openbare voorzieningen tunnels. Deze toegangsweg leidt naar de ondergrondse stad die algemeen bekend staat als The Wasteland. Hier is Simon Phoenix voor het laatst gezien.

DOEL MISSIE:

Je moet via de zip lijnen, loopbruggen en bungee sprongen naar beneden naar de vloer van The Wasteland gaan. Het is bekend dat meerdere ontsnapte cryo cons die trouw zijn aan Phoenix als bewakers in het zip lijn level rondlopen. Ga naar de onderkant van het zip lijn level terwijl je zo veel mogelijk cryo cons uitschakelt.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

AANVULLING OP PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: THE WASTELAND

SAMENVATTING:

San Angeles politieman John Spartan heeft met goed gevolg missie Zip lijn afgesloten. Deze aanvulling is toegevoegd aan het archief door het San Angeles Politie en Personeel Geautomatiseerde Archief en Observatie Systeem.

De achtervolging van Phoenix gaat door vanaf de plek van de vorige missie naar de loopbruggen boven The Wasteland.

DOEL MISSIE:

De Loopbruggen zijn verbindingswegen boven The Wasteland. Ze zijn erg oud en onbetrouwbaar. Ze vormen een doolhofachtig stelsel dat zich uitstrekt over het complete Wasteland. Men denkt dat er veel Cryo-Cons op de loopbruggen zijn gestationeerd om Phoenix te beschermen. Steek de loopbruggen over en schakel de Cryo-Cons uit zodat je Phoenix op kunt sporen.

Hoewel dit als zeer gevaarlijk wordt beschouwd, is het mogelijk dat je je doel sneller kunt bereiken wanneer je van loopbrug naar loopbrug springt ; dit heeft te maken met de doolhofachtige structuur van de loopbruggen. Maar we willen je wel van tevoren waarschuwen: pas ontzettend goed op wanneer je dit gaat doen!

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

AANVULLING OP PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE DOOLHOF TUNNELS

SAMENVATTING:

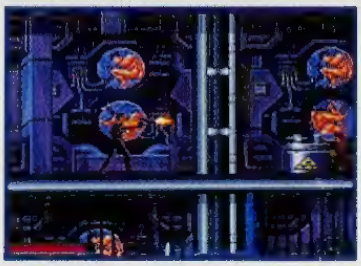
Dit is een aanvulling op het Spartan/Phoenix bestand. Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft ontdekt dat Spartan's achtervolging van Cryo-Gevangene Phoenix zich niet meer afspeelt in the Wasteland.

DOEL MISSIE:

Achtervolg Simon Phoenix in de verlaten onderhoudstunnels van San Angeles. In de tunnels zul je te maken krijgen met verschillende Cryo-Gevangenen die Phoenix beschermen. Zoek een weg door het doolhof van tunnels onder de stad en neem Phoenix gevangen.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

PRE MISSIE INSTRUCTIES RAPPORT
DATUM: 03 - 8 - 2032
AAN: JOHN SPARTAN
VAN: PROTECT AND SERVE HOOFDKWARTIER
RE: DE ARRESTATIE VAN CRYO GEVANGENE SIMON PHOENIX
MISSIE NAAM: DE CRYO GEVANGENIS



SAMENVATTING:

Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft ontdekt dat iemand de California Cryo Gevangenis Inrichting is binnengedrongen. Bewakingscamera's geven aan dat Simon Phoenix de gevangenis is binnen gegaan en dat hij nu andere Cryo-Cons uit hun verdovingstoestand haalt.

DOEL MISSIE:

De cryo inrichting bestaat uit verschillende kamers en gangen. Het is zeer waarschijnlijk dat je te maken zult krijgen met veel cryo-cons die door Phoenix zijn bevrijd. Vecht je een weg door de gangen van de cryo-gevangenis en probeer Phoenix te vinden. Als gevolg van de ontzettend grote hoeveelheid schade en het verlies van levens tijdens eerdere missies wordt dit een gevecht op leven en dood. Je moet Phoenix, ten koste van alles tegenhouden.

LOOK FOR

NFL™ QUARTERBACK CLUB™ 96

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd. Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Mohlstraße 10, 81675 Munchen, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046, Madrid, España.

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON